

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 22 ● 350 PTA.
Mega SEGA
GRUPO ZETA
MEGA DRIVE
STRIKER
YU YU HAKUSHO
JELLY BOY
DAFFY DUCK
RISTAR
RADICAL REX
YOGI BEAR
MEGA CD
CORPSE KILLER
POWER RANGERS
LAWNMOWER MAN
BC RACERS
MEGA 32 X
MOTOCROSS
COSMIC CARNAGE
GAME GEAR
WWF RAW
PRIMICIA
REVIEWS DE LOS
PRIMEROS JUEGOS
DE SATURN
BATMAN CONTRA TODOS
00022
8 420565 051002





BÚSCALA POR TODA LA GEOGRAFÍA DEL PLANETA



CARTA DEL DIRECTOR

TODOS QUEREMOS MAS

Hablamos del futuro, un futuro que comenzará con la aparición en España, después de los calores veraniegos, con la SATURN y la NEPTUNO. Más de un veinticinco por ciento de los planetas de nuestro sistema solar chocarán contra nosotros de golpe, mientras Plutón espera su turno y los Mercurio, Venus, Marte y Júpiter lamentan que se les haya pasado el tren. El anuncio y la aparición de las nuevas consolas Sega en Japón ha hecho temblar el microcosmos consoleril como tembló la región de Osaka con el cruento y vil terremoto del mes pasado. Todos sin excepción se han apuntado al carro del mañana y nos han dejado con el taparrabos puesto en el presente.

Cada cual aboga por la innovación y han dejado huérfano el presento. A la consola de ocho bits se le agudiza la hernia discal, la de 16 bits empieza a tener arteriosclerosis e inanición ante la falta de lanzamientos, la Mega CD parece el tío de América y la Mega 32 X tiembla ante la posibilidad de que muy pronto deje de ser el ojito derecho de la familia. De ahí que este mes los amantes de novedades estén de enhorabuena con la parte del león que ocupan las estratosféricas novedades para Saturn.

Se dice que firmas muy importantes, que diseñan alrededor de una docena de programas anuales tienen previsto un solo lanzamiento en 1995 para Mega Drive. Poco bagaje cuando, en España, se supera con creces el medio millón de unidades vendidas. ¿Tendremos que estar a dieta durante nueves meses hasta que aparezcan nuevos productos? A este paso será un parto muy doloroso y hasta tendremos que sacar en procesión alguna virgen para que no sea traumático.

Está bien anticiparse al futuro, pero rara vez se puede vivir de él. Sería conveniente una aceleración de la presencia en Europa de las nuevas tecnologías porque el caso contrario, la desaceleración de novedades pasa por el imposible control de quienes han pagado licencias a muy alto precio con tal de asegurarse la primera línea de progreso. Queda una tercera vía, tal vez la más recomendable: no castigar las consolas existentes en el mercado, que el usuario se dejó en su día buena parte de sus ahorros en un producto con el que, a buen seguro, está muy satisfecho. Como aquel célebre dicho, todos queremos más. Más Master System, más Game Gear, más Mega Drive, Más Mega CD y más MD 32 X, sin que por ello vaya en perjuicio de la calidad y del precio.

PEDRO DE FRUTOS

SUMARIO

EN PROCESO

MEGA DRIVE



PREVIEWS

MEGA CD





MEGA 32 X

FLASHBACK



GAME OVER



REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

Mega SEGA

PRIMICIA REVIEWS DE LOS PRIMEROS JUEGOS DE SATURN

BATMAN CONTRA TODOS

EN PORTADA



Dentro de muy poco disfrutaréis en las páginas de *Mega Sega* de una extensa review de lo que será la bomba de Sega para el próximo año. Por ahora, os presentamos un completo Work In Progress de este emocionante título. La fiebre Batman continúa.

REVIEWS

SATURN

MEGA DRIVE

MEGA 32 X

MEGA CD

GAME GEAR



GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. 'Latin Lover' Pérez
Redacción: Bruno 'INEM' Sol (jefe de sección) y Fco. Javier 'Kleenex' Bautista
Colaboradores: Fernando 'PC Lover' Martín, Agustín Scianmarella, Marcos García, J. Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Javier Iturrioz, Raúl 'mola un' Montón
Edición: Toni 'Bienvenido Pérez' Rodriguez y Juan José 'Home Alone' Esteban
Maquetación: Alberto 'Dita´sea' Caffaratto, Marina Caffaratto y Belén Díez España
Secretaria de redacción: María 'Dame Toner' de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00. Fax: (91) 586 32 32

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefina Agüero.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara.
Producción: Javier Serrano (director), Angel Aranda y Marisol del Pozo (jefes).
Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: José Manuel Sánchez Ruiz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. O'Donnell 12. 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42. Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: Jesús María Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

Filmación: EQUIPO PARRAFO S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid.
Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Tel.: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

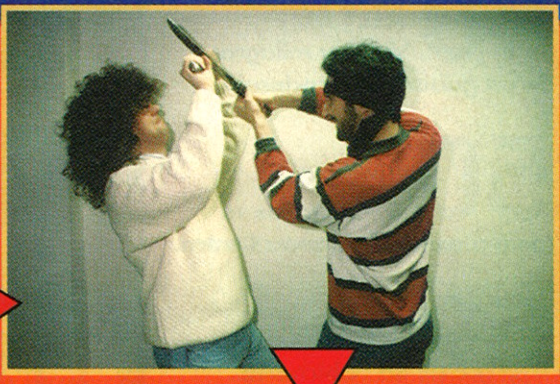
MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.

LOS GUERREROS DE LA BANDURRIA DORADA

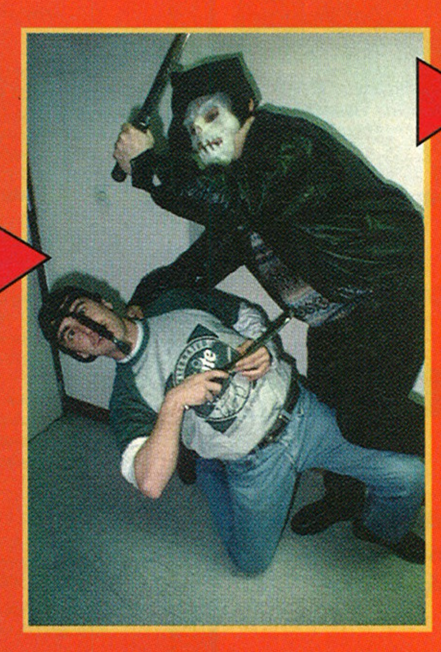


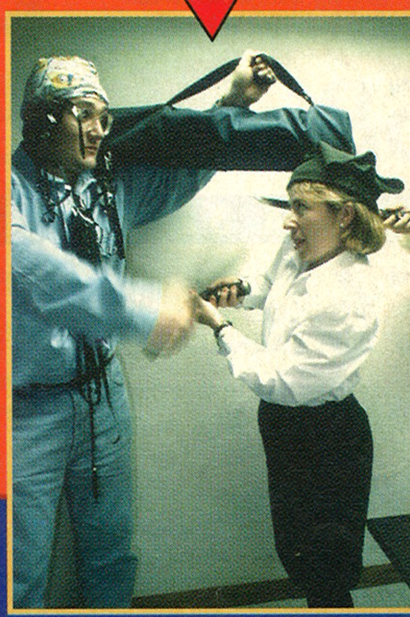
Mega Sega acostumbra a ofrecer a sus lectores las primicias más jugosas y espectaculares que depara cada mes el mundo del videojuego. En esta ocasión, tenemos el placer de mostraros, en exclusiva, el making-off del mejor juego de lucha que saldrá en los próximos meses para todos los sistemas Sega: «LOS GUERREROS DE LA BANDURRIA DORADA». El nombre de este beat´em up de 42 megas puede sufrir alguna modificación, ya que se barajan otros títulos como: «MORTAL STREET KILLER KOMBAT FIGHTER FURY 3.3», «LA CORONA DEL ABRAZAVIENTRES» o «AMALILLO, EL SEÑORITO DEL ANILLO». Si el nombre está aún en el aire, lo que ya es seguro es el conjunto de actores que darán vida a este sensacional título. Estos son por orden analfabético:

Aquí tenéis unas interesantes instantáneas que revelan los momentos más encarnizados de la batalla. Como nota curiosa podréis ver a ZOQUETEMAN luchando contra el jefe final del juego, la Malvada Demetria «La Ninja de Bolsillo». Pequeñita pero sin toner.











MUI NASICO, EL NINJA.
Ninja desde muy joven, Mui Násico, es un luchador de narices y el máximo candidato al Trono de Amalillo.



PODER:
Picotazo Tucán.

VALDERRAMAN, EL AMEDRENTA-SIERPES.
Exótico personaje rescatado por las Ursulinas en la junglas de Borneo (poco después se las comió sin aliñar y en una sola noche). Todo un salvaje, todo un bestia, todo a 100 pesetas. Barato, barato.





PODER:
Caspa-aliño-asesina.



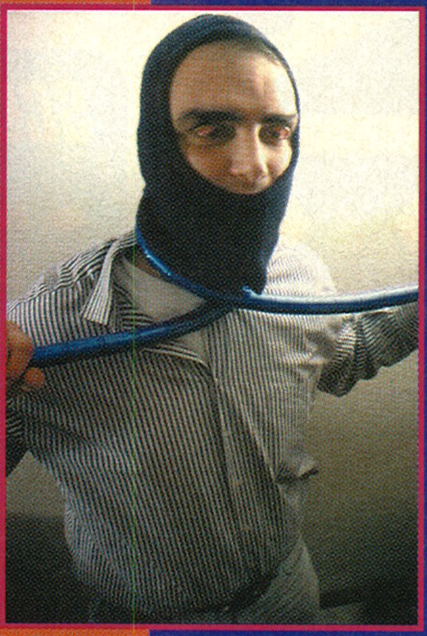
SANDROKAN, EL BARBUDO SANGUINOLENTO.
Conocido por su afición al agua de cebada y al saqueo indiscriminado de asilos de ancianos, Sandrokán es, además, un esforzado miembro del servicio voluntario de tráfico.

PODER:
Señal paralizadora.

ZOQUETEMAN.
Barquillero hasta los 32 años, Zoqueteman, alterna los poderes manuales en combate con la depredación en los huertos. Te quitará hasta la moral.



PODER:
Utiliza los de sus rivales.



EL PITONISO PARPADIN.
Parpadín, un aprendiz de brujo con poderes y Diploma CEAC de Magias Varias. No tiene un pelo de tonto y hace frente a cualquier cosa.

PODER:
Espiral de grandes dimensiones.



SCREMENTOR PUNKCETA.
Scrementor Punkceta, un esqueleto venido a más tras abandonar su dieta de finas hierbas. Su apetito es insaciable y su voz atronadora.

PODER:
Grito Huracanado.





EL BELLO UVICO.
Uvico, el Bello, noble caballero de la Corte del Rey Inglés, abandonó su prometedora carrera diplomática para evitar que el honor de las mujeres cayera en malas manos.

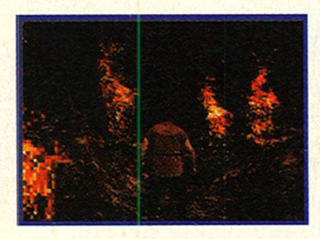
PODER:
Don de Lenguas.

NOTICIAS

AVENTURA PARA SATURN

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- SATURN

El primer juego de rol para la nueva máquina de **Sega** saldrá con el titulo de **VITUAL HYDELINE**. A diferencia de otros juegos RPG para ***Mega Drive***, esta nueva version para la ***Saturn*** utiliza una perspectiva en 3D que crea un entorno espectacular en tiempo real. Se utiliza el efecto de reescalado para los personajes. Por si esto fuera poco, el juego te transportará a una serie de escenarios que te quitarán el hipo. El problema es que, por el momento y parece que va para largo, para el juego sólo se editará en japones. ¡Enhorabuena a los que conocen el idioma!





MINI STARGATE

- NUEVO JUEGO
- POR ACCLAIM
- GAME GEAR

Acclaim esta haciendo el gran esfuerzo de convertir el conocido **STARGATE** a ***Game Gear***, pero no esperéis una conversión del juego que sacamos el mas pasado. **STARGATE** para ***Game Gear*** será una especie de Tetris en la que el jugador deberá unir las piezas del puzzle, de forma que coincida con las llaves que abren la puerta. La idea básica es que coincidan tres seguidas, entonces la línea desaparecerá. A la vez, el ordenador o tu contraria van añadiendo bloques a tu puzzle. **Probe** está detrás de todo esto, y estará listo para febrero.

SCOTTIE CONTRATACA

- NUEVO JUEGO
- POR DIGITAL PICTURES
- MEGA CD

Los titulos de la compañía Digital Pictures para *Mega CD* transpasan todas las barreras y se internan en el mundo del deporte con la inestimable colaboracion de Scottie Pippen, el magnífico alero de los Chicago Bulls de la NBA. Se trata de un uno contra uno sin más historia. El juego se desarrolla desde una perspectiva en primera persona con FMV. Los escenarios del CD están caracterizados de la manera mas estadounidense posible, con graffitis por todos lados y unos tipos muy duros observando el partido. Pippen, para colmo, interpreta una canción desafinada que da comienzo al juego en tu Mega CD.



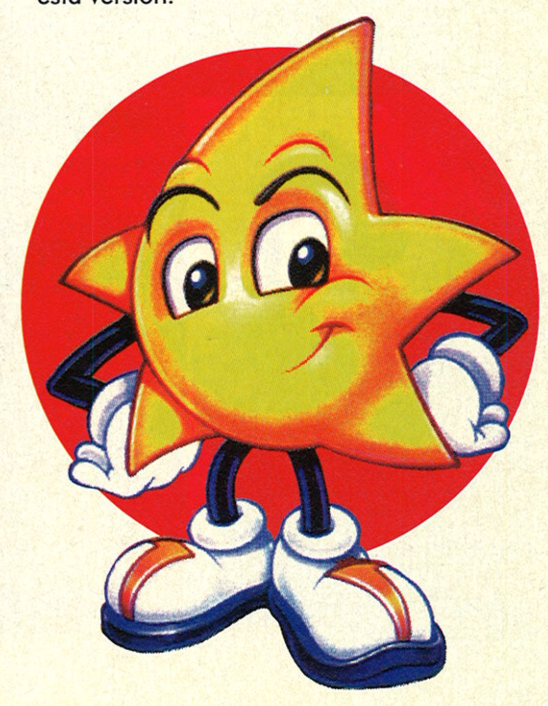




LLEGA UNA ESTRELLA

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- GAME GEAR

La última estrella de **Sega** está siendo convertida para la ***Game Gear***. Las aventuras palataformeras de este joven héroe van ser desarrolladas lo más fielmente posible a las de la hermana mayor, aunque se tendrán que hacer una serie de cambios para traspasarlo de un sistema consoloro a otro. En el próximo número de la revista os ofreceremos una hermosa review sobre esta versión.









SHINING FORCE

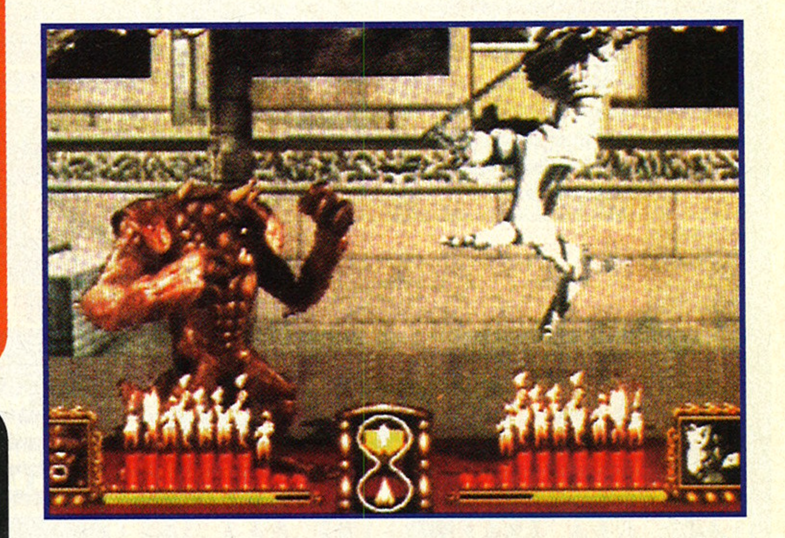
- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- SATURN

Echando un vistazo a unas cuantas revistas japonesas podemos leer que van a sacar una nueva version de **SHINING FORCE** para **Saturn**. El juego mantiene el mismo tipo de jugabilidad que el original, pero da un paso más en cuestión de tamaño de los sprites, gráficos y sonidos. Habiendo visto la fantástica saga para Mega Drive, los fans de la serie pueden esperar algo bastante impresionante de nuestros amigos de Japón.

BEAT'EM UP PARA SATURN

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- SATURN

VAN BATTLE es el último beat'em up anunciado para **Saturn**. Tiene un estilo parecido a MORTAL KOMBAT II con respecto a los sprites digitalizados. Los participantes deben luchar hasta la muerte para conseguir el título de luchador del universo. Saldrá en el mes de febrero y tendréis un artículo más extenso en cuanto nos llegue una copia.



JUEGO EDUCATIVO PARA MEGA CD

- NUEVO JUEGO
- POR ACCLAIM
- MEGA CD

Los juegos desarrollados específicamente para los niños no son moneda de curso común en la *Mega Drive* y mucho menos en el *MegaCD*, así que Digital Pictures Kids ha creado uno. Es parte juego, como herramienta educativa, transporta al jugador a una construcción y pone todos los instrumentos de trabajo a su libre disposición. Lo único que debe hacer el usuario es manejar excavadoras, camiones y hormigoneras bajo la tutela de Dizzy y Nuts, dos trabajadores un poco vagos. Es interesante y despliega una gran variedad de colores que te sorprenderán gratamente.

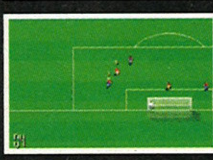


Y OTRO DE FUTBOL

- NUEVO JUEGO
- POR OCEAN
- MEGADRIVE

Ya puedes ver lo que son las primeras imágenes del inminente **MANCHESTER UNITED** de la compañía Ocean. El juego contiene imágenes pixeladas de Eric Cantona, Mark Hughes y Ryan Giggs. El juego cuenta con dos perspectivas que puedes conectar en cualquier momento de la acción (una de ellas da la sensación de estar jugando al FIFA SOCCER; la otra tiene la misma de SENSIBLE SOCCER.



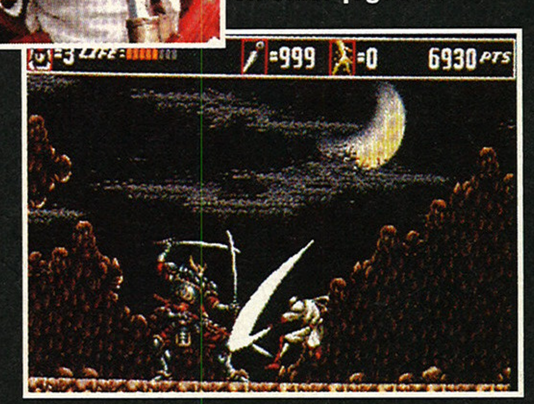




SHINOBI PARA SATURN

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- SATURN

El título ninja por excelencia de Sega, Shinobi X, va a salir para la Saturn ya mismo, pero sólo en japón. En este episodio de la famosa saga se aprovechan todos los potenciales de la máquina para crear una serie de personajes y escenarios totalmente digitalizados. La acción del juego se ha mantenido igual a su antecesora, sin ningun cambio. La pena es que sólo es para un único jugador.



PATO A LA NARANJA

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MASTER SYSTEM

La Master System ha estado flojeando estos meses atrás debido a los rumores de su inminente desaparición. El caso es que los usuarios de esta máquina pueden respirar tranquilos por ahora puesto que se va a producir el lanzamiento de un nuevo juego para este sistema: DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD. Probe, responsables de la version para Mega Drive, ha lanzado a nuestro amigo a un mundo de perversión y muchas plataformas con escenarios en el Far West y tierras encantadas.









▲ *Sí, fanáticos incombustibles de Master System estas tremendas imágenes son del juego DAFFY DUCK para tu pequeña consola. Disfrútalas.*

CASTLEVANIA LLEGA A SATURN

- NUEVO JUEGO
- POR KONAMI
- SATURN

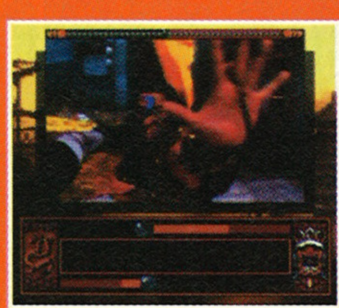
Los fans de CASTLEVANIA están de enhorabuena, puesto que Johnny Morris y Eric Lecarde están a punto de penetrar en el nuevo mundo de la Saturn. Los programdores japoneses de Konami estan trabajando en una conversion de CASTLEVANIA que, por lo que sabemos, va utilizar todo el potencial de la máquina. La acción se va a quedar intacta, pero los enemigos finales van a ser más grandes y aún más intrigantes. En otras palabras, se conoce muy poco todava, y os hemos hablado de lo que se conoce. Cuando sepamos más, os daremos más. ¿Te ha quedado claro?



REALMENTE DESAGRADABLE

- NUEVO JUEGO
- POR DIGITAL PICTURES
- MEGA CD

La proxima colaboracion entre **Digital Pictures** y **Acclaim**, va a ser **SUPREME WARRIOR**, un juego de lucha. La acción tiene lugar en Hong Kong y se adereza con todos los condimentos de una pelicula de Kung Fu, pero vista desde una prespectiva en primera persona. La acción del juego consiste en salvar a unos cuantos pueblos de las garras de un hatajo de malvados. Esta dirigido por el director de cine Guy Norris, y protagonizado por expertos en artes marciales. **SUPREME WARRIOR** promete ser electrizante y tiene la intención de atraer a los amantes de las artes marciales.



ALMAS GEMELAS

- NUEVA MAQUINA
- POR JVC

Como estaba planeado desde hace mucho tiempo, **JVC** ha lanzado al mercado su propia version de la consola ***Saturn*** de **Sega**: la ***V-Saturn***. Esta nueva creación de la compañía es totalmente compatible con ***Saturn*** de la compañía nipona **Sega**.
Está previsto que para dentro de una año salga al mercado un nuevo añadido para la **Saturn**, pero esta vez de la compañía **Hitachi**, que ayudó a diseñar el chip de la máquina. La **Saturn** ha sido toda una revolución en Japón, con un millón de unidades lanzadas a los escaparates de las tiendas. Esperemos que ocurra lo mismo en el mercado europeo.



BUSCANDO GRANOS

- NUEVO JUEGO
- POR OCEAN
- MEGA



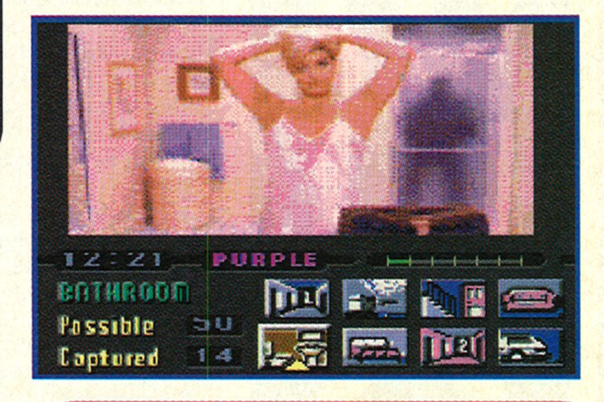


Ocean ha decidido seguir los pasos de Sega y va a crear la saga de los MR. NUTZ. La acción tiene lugar en un planeta poblado por pollos autómatas, en donde un extraño café envenenado ha hecho que la gente se vuelva loca, y se hayan lanzado al espacio a buscar su tan necesitada droga. Durante el transcurso de la aventura, la gente ataca un planeta llamado Peanut Place, en donde se encuentra nuestro aclamado héroe. La jugabilidad del cartucho será la misma, pero se añaden nuevos iconos que permitirán a Mr.Nutz volar, convertirse en una bola peluda o bucear. Los planes para liberar el planeta comienzan el mes que viene con una preview.

SHUT YER TRAP!

- JUEGO ACTUALIZADO
- POR DIGITAL PICTURES
- MEGA 32X

Digital Pictures nos sorprendió a todos con su anuncio de un relanzamiento de **NIGHT TRAP**, pero esta vez para la **32X** aprovechando su excelente FMV. El diseño del juego se mantiene intacto, pero la ventana del vídeo es más grande y utiliza mayor número de colores. Por marzo podría llegar a ser el primer producto para el ***32X CD***. **NIGHT TRAP** ha sido el juego con más éxito de la casa **Digital Pictures**. Aprovechadlo.



LA MASCARA

- NUEVO JUEGO
- POR THQ
- GAMEGEAR

THQ va a lanzar sus primeros títulos para **Sega**, y los usuarios de ***Game Gear*** deberian estar orgullosos de que esta compañía pensase tanto en ellos. Como licencias espectaculares para principio de año tenemos LA MASCARA –adaptación de la famosa película protagonizada por Jim Carrey–; SEAQUEST DSV dirigida por Spielberg; y una conversión de JUNGLE STRIKE que será seguida por URBAN STRIKE.





UN BOCADILLO DE JUEGOS

- NUEVO JUEGO
- POR EA
- MEGA-CD

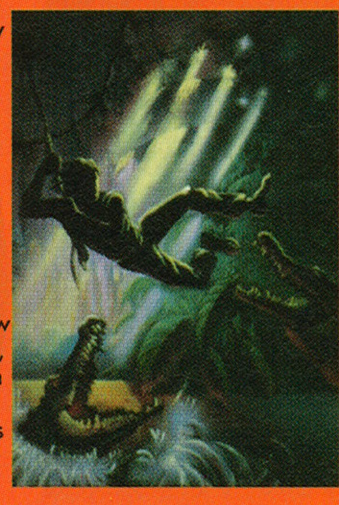


Mientras que los usuarios de los videojuegos han podido ver escenas de ALIEN, THE ABYSS y otro sinfín de películas, por fin llega la primera versión extendida de una película va a salir para ***Mega CD***. **SUPER STRIKE CD** de **EA**, mezcla un poco de los tres juegos (DESERT STRIKE, JUNGLE STRIKE y URBAN STRIKE). Esta trilogía lleva incorporadod niveles e ideas de los tres juegos, pero es totalmente diferente a los anteriores. En el CD se incluyen los tres juegos por separado. Una review está a punto de llegar.

PITFALL

- NUEVO JUEGO
- POR ACTIVISION
- MEGA CD

Con la experiecia de su antecesora en cartucho para ***Mega Drive*** que se llevó puntuaciones del 89%, llega a ***Mega CD*** una conversión de **PITFALL**. Esta versión lleva incluida una increíble banda sonora, más niveles y un corte de un anuncio de TV. El juego para ***Mega CD*** es, para muchos, mejor que el de cartucho. La pena es que no hemos tenido espacio para hacer una review este mismo mes, pero si tienes un ***Mega CD*** en casa, no esperes y cómpratelo ya mismo.



EN PROCESO

The Adv

BATMAN

La comunidad de héroes está perpleja ante el nuevo reto que se le presenta a Batman, acompañado, una vaz más, de su fiel amigo Robin. En los últimos años, la famosa pareja había sido vista junta en pocas ocasiones. Robin ocupaba todo su tiempo en atender a su mujer, Gertrudis, y a su hijo, Autista. Batman acudió en ayuda de su amigo para salvarle de la monotonía del matrimonio, recordándole su inevitable condición de superhéroe. Ahora, Batman y Robin van a vivir nuevas aventuras en la dimensión ***Mega Drive.***

En la pasada decada, los estándares de animación han cambiado para crear menos imágenes por segundo.Los dibujos animados de Batman se basaban en la avalancha de comics que sobre este personaje había durante los años 40 y 50. La combinación de buenas ilustraciones, junto con todo el grupo de malvados de Gotham, llamó la atencion de muchos de los aficionados a las historias del mítico héroe. **Sega,** en consecuencia, ha querido seguir con la tradición y ha convertido la popular serie de dibujos animados en un cartucho de ***Mega Drive***, que hará las delicias de los amantes del legendario hombre murciélago, pudiendo participar de sus trepidantes aventuras.

PROYECTO
BATMAN AND ROBIN

FABRICANTE
SEGA

INICIO
ABRIL 94

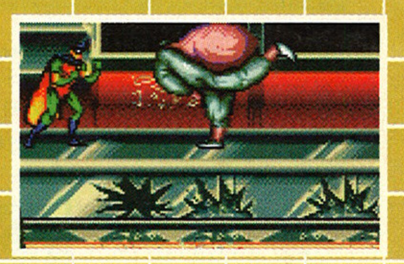
LANZAMIENTO
MARZO 95

FORMATO
MEGA DRIVE

PROGRAMADORES
CLOCKWORK TORTOISE



▲ ¡Hoy me siento Flex!

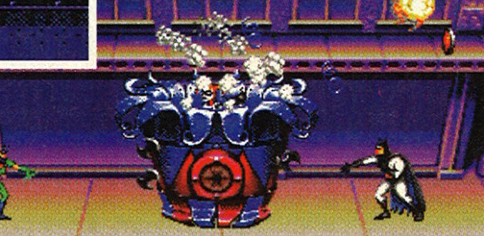


▲ El hombre del saco también sabe patinar.





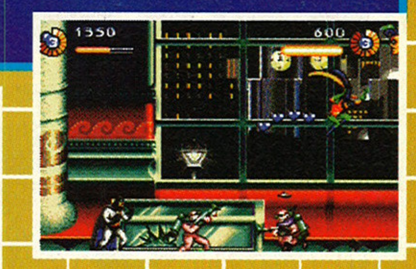
▲ La empanada de fabes empieza a pasarle factura al Joker.



entures Of & ROBIN

POR FIN, TODOS JUNTOS

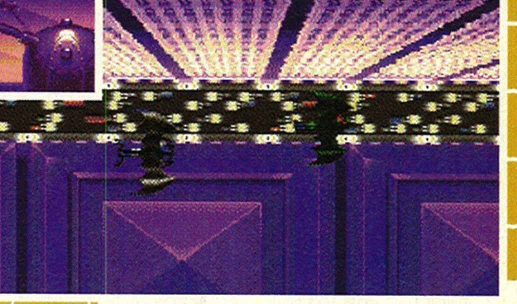
Robin, El Chico Maravilla (mas bien conocido como Pipi Calzaslargas), ha sido excluido de casi todas las anteriores aventuras de ***Mega drive*** y ***Mega-CD***. Pero en esta ocasión, Batman cuenta con la inestimable ayuda del joven rubiales, un chico honesto, aunque pelín tarambana que, más de una vez, sacará las castañas del fuego al hombre murciélago en su interminable lucha contra el mal. En el desarrollo del juego, Robin goza del protagonismo que hasta ahora se le había negado. Lástima que el consolero que quiera jugar con él tendrá que adoptar el siempre degradante calificativo de Player two. De todas maneras, es de agredecer que en este nuevo cartucho podamos disfrutar de los tres famosos personajes de toda la vida: Batman, Robin y el malvado Joker.



BENDITOS POWER-UP

La principal defensa de ambos héroes consiste en el número ilimitado de sierras cortantes y murciélagos envenenados. Pero ademas, nuestros amigos cuentan con una serie de power-ups para obtener armas más mortíferas y más potentes que las habituales. Por ejemplo, la posibilidad de realizar disparos dobles sólo la tendrás cuando cogas el icono correspondiente.



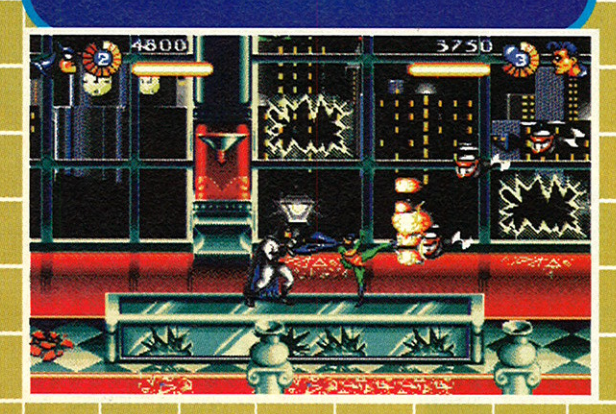








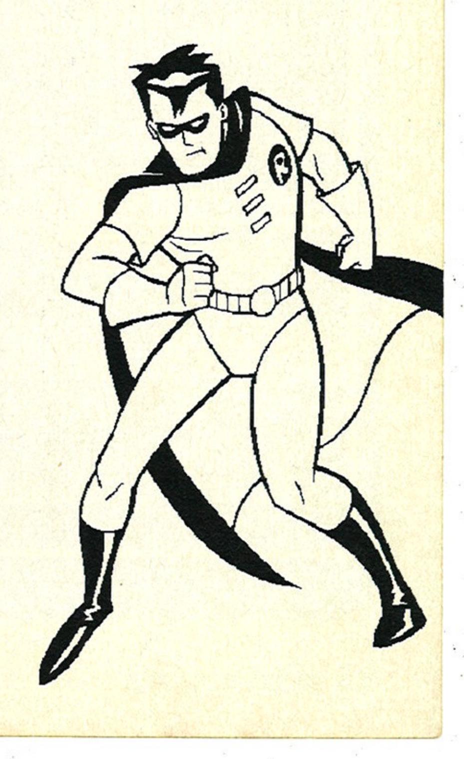
▲ ¡Menudo champiñón!





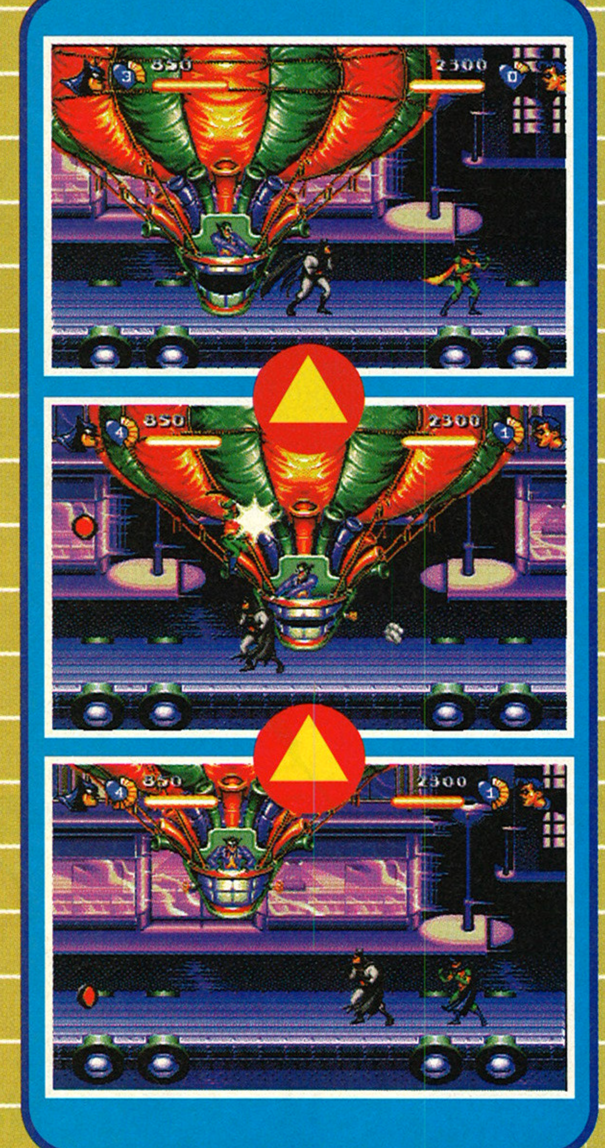
TODO SOBRE GOTHAM

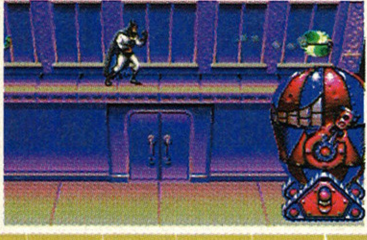
Para seguir con fidelidad la serie, los niveles del juego transcurren en las calles de Gotham. Desde el primer nivel, el juego utiliza un estilo parecido al RED ZONE de **Zyrinx**, los programadores han sabido recrear los escenarios con increíbles perspectivas, los edificios dan una alucinante sensación de altura. Todavía más sorprendente es la salvaje lucha de perros que tiene lugar en los rascacielos de la ciudad, si te va la marcha quedarás realmente sorprendido. Si eres un jugador impresionable mira hacia otra parte.




▲ ¿Qué te parece mi nuevo 600?.


▲ Este año, la cabalgata de reyes viene animada...






▲ La castañera voladora es una peligrosa rival.

FIEL A LA SERIE DE TV

Con un tratamiento similar a cualquier episodio de la serie, nos encontramos a Mr Freeze y sus intentos por hacer que el mundo sea más desastre de lo que es. Para ello, el malvado personaje y sus súbditos han creado una nueva arma: el cañón de hielo. El problema llega cuando Mr.Freeze descubre que Batman y Robin se están encargando del caso. Para evitar interferencias contrata a los villanos más perversos del globo, encomendándoles la misión de destruir a esa pareja de entrometidos.

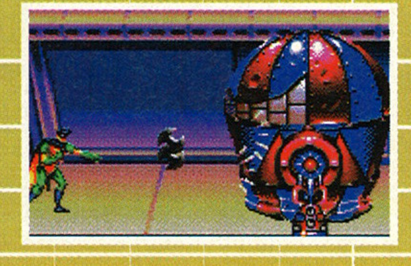
DEL PAPEL A LA PANTALLA

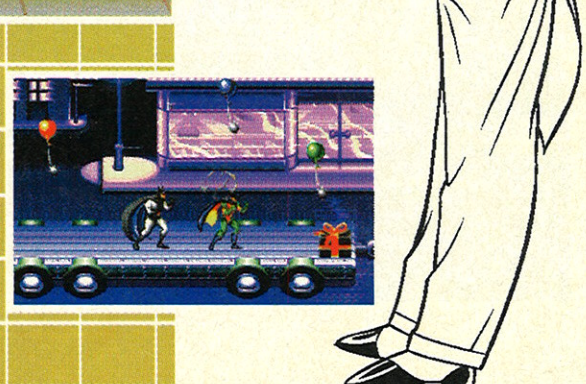
Siempre habrá un murciélago en nuestras vidas, eso es lo que pensamos quienes, en alguna ocasión, echamos un vistazo a los libros de historia de Bruce Wayne. Comenzando en los comics, Batman pasó al mundo de la televisión en EE.UU. En un principio, la serie no era nada más que dos conocidos actores (Adam West y Bert Ward) dando palizas a diestro y siniestro, la acción era continua y el argumento bastante simple. De todos maneras, la generación de esa época era lo más espectacular que había visto y, pese a su simpleza, obtuvo un rotundo éxito. Actualmente, el estilo de Batman ha cambiado gracias a los dibujos animados. La libertad que dan éstos ha hecho que los creativos tengan infinidad de posibilidades a la hora de crear un capítulo. Un claro ejemplo lo representa la próxima película que sobre este personaje se está en fase de preparación. En este nuevo filme, Val Kilmer encarnará al famoso héroe, papel en el que tendrá que poner todo su empeño para hacer olvidar al a aplaudido Michael Keaton. La revelación de la temporada, Jim Carrey ("La máscara"), dará vida a "dos - caras". El título:"Batman forever" (Batman para siempre). Lo dicho, siempre habrá un murciélago.

▼ Los peligros de fumar en la cama...



▼ ¡Menudo Kinder Sorpresa!






Los Reyes Magos vienen en Febrero. Porque para el segundo mes de 1995 os hemos preparado un reportaje en el que desvelaremos todos los secretos de la programación de un videojuego. Además, Sony PlayStation, Sega Saturn, Neo Geo CD y el resto de consolas tienen su merecido hueco en un número de fábula.
SUPER JUEGOS
NEED FOR SPEED
TOH SHIN DENT
CLOCKWORK KNIGHT
SAMURAI SHODOWN 2



Justo cuando pensabas que podías colgar las botas y dedicarte a otro tipo de juegos, aparece un nuevo título de fútbol para *Mega Drive*. Rage Software y Sega lo presentan como novedad, porque es "algo diferente".

De acuerdo, tenemos FIFA, tenemos SENSIBLE, podemos contar con el espectacular CAPCOM SHOOTOUT, recién llegado de Japón.¿ Que más queremos?. Aún así, **Rage** quiere impresionarnos con el **STRIKER** para ***Mega Drive,*** un cartucho que procede de la competidora ***SNES***. La evolución ha sido evidente desde que apareció el primer **STRIKER,** e incluso el **ULTIMATE SOCCER** para ***Mega Drive***. **Rage** nos insiste en que esta nueva conversión es mucho más actual con un nuevo motor y un nuevo equipo de programación. El juego se creó entre el cuartel general de **Rage** y sus laboratorios secretos, localizados en algún lugar de Chiswick. Además, **Sega** aportó sus propias ideas, sobre todo en cuanto a la novedosa multi-perspectiva, tan de moda últimamente. **Rage** está convencido de que **STRIKER** se hará un hueco en los juegos de fútbol. Sin duda, será un título con una gran jugabilidad y control. **Sega** está tan seguro de su éxito, que están planificando una versión para ***Mega-CD*** y otra para ***32X***.



PROYECTO
STRIKER

FABRICANTE
SEGA

INICIO
MARZO 94

LANZAMIENTO
FEBRERO 95

FORMATO
MEGA DRIVE

PROGRAMADORES
RAGE



TODO BAJO CONTROL

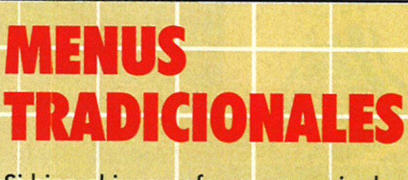
El objetivo de **Rage** es el de mantener la jugabilidad sin olvidar el atractivo de las estrategias. Controles muy fáciles de manejar, con pases cortos, tiros largos y entradas espectaculares. Más efectividad al poder dirigir la bola después de haber disparado, dando un especial efecto que, bien utilizado, te puede beneficiar. El cambio de jugadores, aun cuando no estás en posesión del balón, las entradas y el robo de la pelota son mejoras sustanciales respecto a otros títulos de fútbol. Como veis, todas las mejoras van encaminadas a un mayor control por parte del jugador. Cuando parecía que ya estaba todo inventado...

¿JUEGA EL NOTHINGAM FLORES?

Todos los juegos de fútbol procuran incorporar una gran cantidad de equipos, **STRIKER** supera todas las marcas: alrededor de 340 equipos. Revistas, libros y almanaques proporcionan datos de hasta 11 naciones. Pero, el eterno problema de las licencias ha motivado el cambio en los nombres de los conjuntos. Así, el Standard de Lieja pasa a llamarse Espalda de vieja; el Bari italiano aparece como el Fary, etc. Cada equipo se puede amoldar a tus tácticas más escabrosas y después quedar grabada sin ningún problema. Para la versión de ***Mega-CD*** se podrá diponer de una cantidad próxima a los 200.000 equipos, incluído el de futbito del Circo Price.









MENUS TRADICIONALES

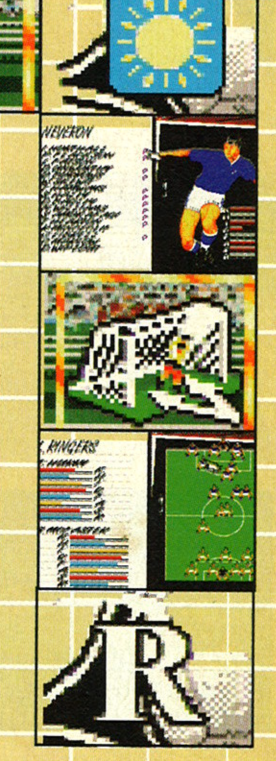
Si bien el juego ofrece una serie de novedades importantes, **Rage** no ha sabido idear un menú de opciones diferente al del resto de los juegos de fútbol. Así, en la pantalla principal encontramos las opciones de siempre y en la pantalla de estrategia obtenemos otra serie de posibilidades. **Rage,** también cosideró la opción de crear un menú para la dirección del club pero, finalmente no se incluyó porque suponía una alteración del ritmo de juego. De todos modos, para versiones posteriores la compañía ha prometido incorporar esta variante, sin que suponga una ralentización del juego.

PANTALLA PRINCIPAL

Selecciona el tiempo de cada mitad.
Prórroga on/off
Tiempo de descuento.
Tres niveles de dificultad.
de penalties que se lanzan.
Tiempo: 4 opciones.
Configuración del mando.
Faltas profesionales On/Off
Nivel de percepción del árbitro
Partido de exhibición.
Partido de liga.
Auto Replay On/Off.

OPCIONES DE ESTRATEGIA

Demarcación de cada hombre.
Sustituciones.
Formación.

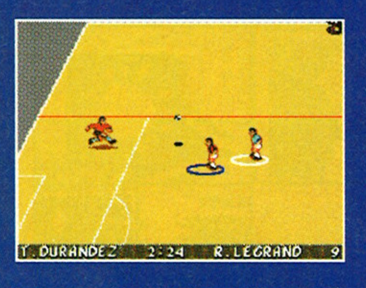




▲ *La sequía ha hecho mella en el campo.*

TRES FORMAS DE JUEGO

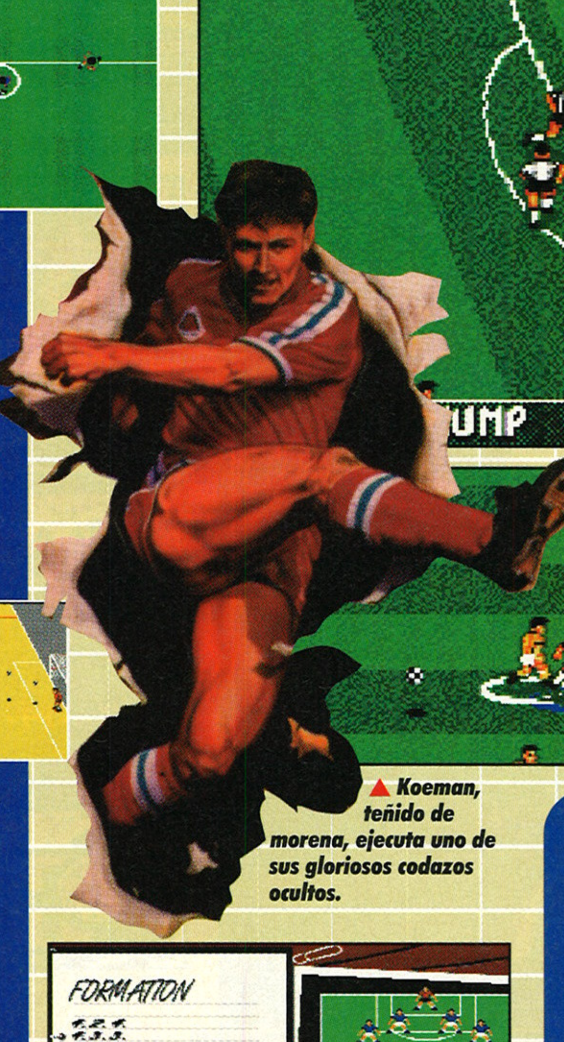
El cambio de de perspectiva debutra en ***Mega Drive.*** La estándar es la familiar ***3D,*** con el scrolling cambiando de arriba a abajo. Las alternativas son perspectivas laterales, como la que aparece en TECMO WORLD SOCCER y EUROPEAN CLUB SOCCER de **Virgin.** Finalmente, la perspectiva superior merma la jugabilidad pero, resulta de gran utilidad en jugadas como faltas y penalties. También, hay una opción para cambiar a perspectiva aérea, presionando cualquier botón de la parte superior del mando de seis, tipo VIRTUA RACING. **STRIKER** es otro de esos juegos en que el mode 7 de la ***snes*** ha tenido que ser transformado al ***3D*** de la ***Mega Drive.*** No supuso un gran esfuerzo conseguirlo, puesto que va a 50 imágenes por segundo, aunque algunas texturas han desaparecido con respecto a la original. **Rage** está trabajando actualmente en la versión para la ***32X,*** que no tendrá ningún problema con el scaling gracias a su doble procesador **Hitachi,** y cuyo lanzamiento está previsto para la próxima primavera.











▲ **Koeman, teñido de morena, ejecuta uno de sus gloriosos codazos ocultos.**





UN FINAL DIGNO DE CAMPEONES

STRIKER finaliza con una pantalla mucho más lograda que las habituales, donde el jugador, tras haber sudado de lo lindo tenía que conformarse con un "enhorabuena, eres el campeón". Con el mismo espíritu ofrece la tabla de mejores clasificados, donde aparecen los equipos al completo en forma de caricatura.







▲ **¡Qué divertido es jugar al balóntiro!**



NO TE QUEDES EN EL PALEOLITICO

CONVIERTE TU PC EN UN SUPER PC



Ya no necesitas hacerte un máster para ser un genio del Multimedia. La revista SUPER PC evoluciona con los últimos avances en informática. SUPER PC. Una revista súper práctica, que añade a la información más actualizada y completa sobre hardware y periféricos, las novedades del CD-ROM y el boom del ordenador Multimedia. Cada mes en SUPER PC todo lo que necesitas para sacar el máximo partido a tu ordenador, con el lenguaje más sencillo y accesible. Ponte al día con SUPER PC. La revista especializada para los que no están especializados en informática. Consúltala, estarás a la última en PC's.

ESTE MES, UN DISQUETE CON UN UTIL PROGRAMA DE CONTABILIDAD Y UN CD-ROM CON TODA LA INFORMACION PUBLICADA EN LOS NUMEROS 10,11,12,13,14 Y 15 DE SUPER PC Y ALGUNOS DE LOS PROGRAMAS DE JUEGOS Y UTILIDADES ENREGADOS EN DICHOS NUMEROS





CORPSE KILLER

"Cuando no haya mas sitio en el cielo ni en el infierno, la muerte se apoderará de la tierra", así empieza la intro del libro de George Romero, 'Zombiefest, Dawn Of The Dead'. En esta línea, **Acclaim** retoma el tema de los zombies para crear una aventura con FMV para tu ***Mega-CD***, en la que el Doctor Hellman y su ejército de muertos vivientes atacan la tierra.
La acción transcurre en las tranquilas campiñas de Cay Noir, en donde el jugador hace el papel de marine norteamericano que se lanza en paracaídas en busca de Hellman. Armado con una ametralladora, con la simple ayuda de tu guía, Winston, y acompañado por la agresiva reportera, Julie, tendrás que localizar la base secreta de Hellman. Pero, cuidado, los zombies te están esperando. Si uno de ellos consigue morderte, deberás darte prisa en localizar al malvado doctor y robarle el antídoto, si no pasarás a formar parte del inmundo grupo de seres salidos de sus tumbas. En tus manos está el que el planeta siga habitado por personas, no seas torpe y el resto de la humanidad te estará agradecida.



▲ ***The Scope y su tupé en el momento de abrir la nevera de casa.***



▲ ***De Lúcar visitando sus tierras de cultivo en pleno desierto de Almería.***

UNOS ZOMBIES MUY ORIGINALES

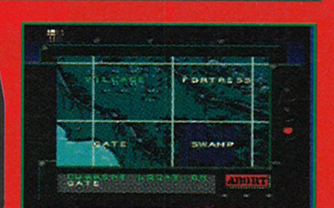
Las secuencias de acción en el **CORPSE KILLER,** toman la misma forma que las utilizadas en OPERATION WOLF, con scroll horizontal y en FMV. Mientras la pantalla se mueve de izquierda a derecha, como jugador tendrás el control de una cruz que puedes mover para apuntar y disparar a las avalanchas de zombies que te asedian. Al presioanr el botón, el arma empieza a soltar ráfagas mortales que hacen saltar por los aires, en montones de trocitos, a esos detestables seres en descomposición. Permanece siempre alerta, ya que los ataques son de lo más sorpresivo, por ejemplo, hay zombies estilo Mary Poppins, que vuelan por encima tuyo, otros escupen calaveras y granadas, mientras que algunos permanecen camuflados. Si alguno de esos patéticos soldados llega a alcanzarte, en el fondo de la pantalla aparece una pequeña cara que se va deteriorando hasta que mueres.







▲ *Redactores de Super Juegos en pos del ansiado bocadillo de Jamón.*



BIENVENIDO A CAY NOIR

Como siempre, Digital Pictures ha intentado que Corpse Killer se desarrolle como si de una película se tratase. Entre escena y escena, aparecen secuencias en las que tu patrulla y tú sois los protagonistas. No te lo pierdas...

WINSTON: Llego a Cay Noir en busca de un tesoro, pero lo que se encontró fue una isla plagada de zombies. Domina el vudú y será tu experto guía. Su obsesión por localizar el tesoro puede jugarte una mala pasada. Hay que tener cuidado con él.

JULIE: Tenía el macabro plan de utilizar a los zombies como mano de obra barata para las constructoras de Washington. Su olfato periodístico le llevó a la isla de Cay Noir, donde descubrió que Hellman ya los había contratado a un precio aún más bajo y con unos fines todavía más maquiavélicos.

DR. ELGIN R. HELLMAN: Es un necrobiólogo que trabajaba para el pentágono en la búsqueda de la vida después de la muerte y sus posibles aplicaciones. Debido a razones desconocidas, fue expulsado del departamento y desapareció, hasta ahora.

MAGLIANO, FLEMING, DUFFY: Fueron los primeros soldados americanos en llegar a la isla. Hellman los capturó y los retiene como prisioneros. De todas maneras, estarían dispuestos a pasarse al ominoso ejército del Dr, loco. No debes sentir excesiva piedad por estos mercenarios.



EQUIPO COMPLETO

Cada marine dispone de un Datapod, o agenda electrónica, que le ofrece información sobre la isla en cuestión y sus habitantes. Aparte de tu equipo de asalto y, si eres lo suficientemente listo, podrás encontrar balas extras Datura, que matan a los zombies instantáneamente, un palo Ju-Ju para protegerte de la magia negra de los zombies y muchos huesos que Winston utiliza en sus encantamientos. Además, los jugadores agresivos disponen de la posibilidad de contar con la rara raí Hanja, que dobla la potencia de las balas Datura.









▲ *En el coche de papá...*



▲ *Regalamos una Saturn a quien descubra qué es esta imagen.*



▲ *El retiro invadido por los zombies.*





Personajes ataviados con extrafalarios trajes de goma, transformables en dinosaurios y que, uniendo sus fuerzas, se convierten en un espectacular robot. ¿Ya sabes quiénes son?. Por supuesto; los **POWER RANGERS**, que ya están aquí para que vivas sus aventuras televisivas en ***Mega-CD***.

Siguiendo la estela dejada por los Motoratones de Marte y las Tortugas Ninjas, llegan dispuestos a llenar de acción tu vida. El juego es una fiel reproducción de los capítulos de la serie de televisión. El jugador controla los movimientos de los Rangers a través de unos mensajes que aparecen en la pantalla: la dirección a seguir, cuándo se debe bloquear, atacar o convertirse en robot. Si disfrutaste con ellos en la pequeña pantalla ahora puedes ser el protagonista de sus aventuras. ¡Go! ¡Go! Power Rangers.

▲ *Traga acero, mamón.*

▲ *El regreso de Parchis.*

MIDNIGHT RAIDERS

La meseta castellana a punto de ser invadida.





Con la lacra de TOMCAT bajo sus espaldas, **Sega** regresa con un nuevo título que se desarrolla en los aires y se llama **MIDNIGHT RAIDERS.** Una nueva aventura interactiva donde serás el encargado de disparar con la ametralladora de un helicóptero tipo Apache. Comenzarás como soldado raso y, según tus méritos, ascenderás en la escala de mando o te convertirás en un chusquero amargado

Guiado desde tu cuartel general, volarás de misión en misión sin apenas descanso, poniendo fuera de combate a cuantos enemigos te sea posible. Aunque cuentes con la mejor tecnología, derribar a tus rivales no te resultará fácil debido a la inestabilidad propia de un helicóptero y a la dificultad añadidada de disponer de un número limitado de municiones. Si eres derribado no te preocupes, porque te recogerán rápidamente y te prepararan para otra misión. No os perdáis la amplia review que os ofreceremos en el próximo número.



▲ El Hombre Chatarra.

LA HISTORIA

Para todos aquéllos que no hayan oído hablar de los Power Rangers y que no hayan visto la serie, ahí va un breve sumario de todos los personajes:

RANGER AZUL – BILLY

Se transforma en Triceraptor. Es un ranger que va armado hasta los dientes y entre cuyos hobbies se encuentra la lectura de diccionarios.

RANGER NEGRO – ZAK

Es el primero de los Rangers Mamíferos, cuando se transforma en Mamut se vuelve extremadamente ágil y poderoso.

RANGER ROSA – KIMBERLY

Es el ave del grupo cuando se transforma en una Terodactilo. Damisela con la que se puede contar en los momentos críticos.

RANGER AMARILLO – TRINI

Es la segunda de las féminas del grupo y se transforma en una terrible tigresa. Su ambición es alcanzar la paz espiritual.

RANGER ROJO – JASON

Es el líder del grupo. Su vehículo se transforma en un Tyranosaurio y es el que lleva la Power Sword.



▼ El esperado regreso de "El Puma".





▲ Piruetas varias.

JUEGOS INTERACTIVOS

TOMCAT ALLEY y **MIDNIGHT RAIDERS** son los primeros títulos de **Sega** que se pueden denominar juegos interactivos, ambos utilizan la misma técnica de producción e incluyen los mismos actores. La próxima novedad será SURGICAL STRIKE, al que le seguirá WIRE HEAD. Con una nueva política de desarrollo, **Sega** también está planeando lanzar en un futuro títulos interactivos de su propia cosecha.









▲ Sonrisas profidén, sonrisas sin manchas.

◄ Muy curioso, un helicóptero con aerofagia.







MOTOCROSS Championship

Hay que reconocerlo, los pilotos de motocross toman mucho más riesgo que los de F1. Si el abuelo de The Scope (que pilotaba los carritos del supermercado) levantase cabeza, no estaría de acuerdo con esta opinión; con el riesgo que su profesión tenía, esos baches en medio del aparcamiento, esas señoras agresivas, con sus carros llenos de compra, interponiéndose en su camino. ¡Qué vida más perra!.

Pues bien, ahora los usuarios de la *32X* tienen la posibilidad de comprobarlo arriesgando su vida subidos en una moto. Sega ha recreado para ellos un cartucho con toda la dureza y suciedad (esto sí le habría gustado al a abuelo de The Scope) del mundo del motocross.

El juego guarda cierto parecido con el ROAD RASH. Con una formidable perspectiva tomada desde detrás del piloto, la acción se desarrolla en una serie de circuitos de tierra (con sus correspondientes dosis de lodo) y con el objetivo de llegar a la meta el primero. Puedes hacer tu carrera aún más fácil puesto que, con unos cuantos trucos, podrás echar a tus contrincantes de la pista con el mínimo esfuerzo. Por supuesto, MOTOCROSS lleva incorporado todo el poder de los dos chips de la *32X*. Como opciones, incluye la posibilidad de los dos jugadores que añadirá todavía más emoción a las carreras. En el próximo número llegará la review.











▲ *La Bultaco Todaleche derrapa que es un gusto.*









1-2 JUGADORES

TIPO DE JUEGO
BEAT'EM UP

PRECIO	EN YENS
POR	SEGA
DESDE	JAPON

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 5
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1ªPUNTUACION
HASTA KAGE

ORIGEN

Basado en la recreativa VIRTUA FIGHTER. Hace poco se presentó en España de la segunda parte de esta máquina.

PUNTUACION



OBJETIVO

Acabar con tus oponentes empleando esa gracia que ha dado Dios en manos y pies.

Virtua Fighter

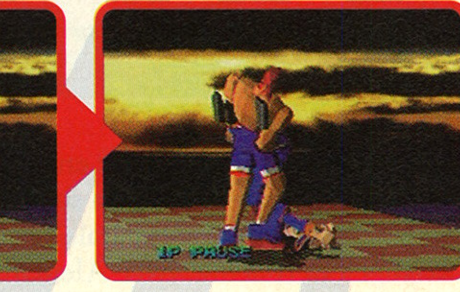
Va a comenzar una lucha sin cuartel. En la esquina de la derecha se encuentra Sega con el púgil Saturn, y en la esquina de la izquierda se encuentra su oponente, PlayStation de Sony. La primera, que salió un poco antes en el mercado japonés, le comió bastante terreno a la segunda, pero aun así la PSX sigue empujando fuerte, Saturn no puede parar. Para ello la compañia Sega está atacando con un software agresivo que intenta alejarla de la PSX. Su primer título es el VIRTUA FIGHTER.

La historia de VITUA FIGHTER es extremadamente corta. El arcade tiene apenas un año, y cuando salió a la luz dejó patidifusos a muchos. Aunque el equipo de desarrollo, AM2, ha utilizado el mismo motor poligonal con el que creó VITUA RACING, el tipo de programación le ha dado un aire más cinematográfico a este beat'em up. Los jugadores fueron diseñados por polígonos, y a cada uno se le dotó de una personalidad y estilo propio.

Nadie esperaba que este increíble producto estuviese convertido para jugar en nuestras casas después de un año de su aparición en las salas recreativas, pero tampoco se esperaba nadie que el VIRTUA RACING hiciese su aparicion para las *Mega Drive* y ahí está, junto con VIRTUA FIGHTER.









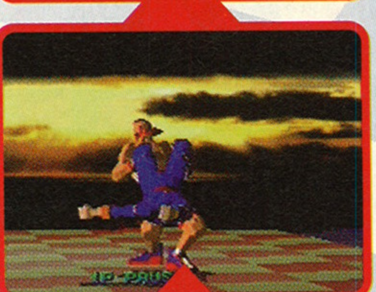
POLIGONOS DE MIS AMORES

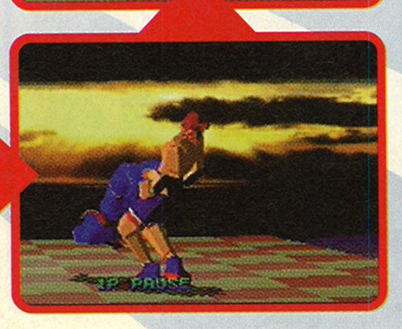
El aspecto revolucionario del **VIRTUA FIGHTER** viene dado por sus increíbles construcciones con miles de polígonos. Todo, desde la nariz putiaguda de Wolf hasta la original cola de caballo de Sarah, está construido mediante polígonos que se mueven con un realismo impresioanante. Se han utilizado unos cuantos polígonos menos e la conversión para la ***Saturn***, pero casi no se nota (os lo dice un experto en este tipo de juegos, y que, además, ya ha jugado). El procesador de esta máquina permite calcular a velocidades escalofriantes, y así ofrecer las dosis de realismo mas creíble, que se puede observar en detalles como las sombras.









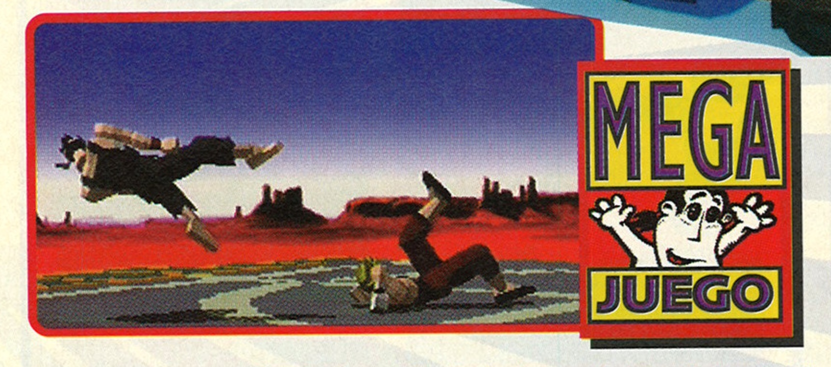


COMENTARIO



THE PUNISHER

Hace meses, viendo los primeros juegos para MD 32X, nos parecía que esta consola movía los polígonos a unas velocidades de espanto, ¡pero aún no habíamos visto VIRTUA FIGHTERS! Si la llegada de Saturn fue todo un acontecimiento en nuestra redacción, más lo ha sido la primera partida con este genial beat'em up que, además de ser increíble, es la jugabilidad hecha juego. VIRTUA FIGHTERS es la conversión perfecta, una de esas versiones que necesitas ver con lupa para encontrar las diferencias con la recreativa.
La velocidad con que se mueven los vectores es más rápida incluso que en la máquina, aunque para ello se han tenido que reducir el número de polígonos en cada uno de los luchadores. El sonido es impresionante, lo mismo que la música (idéntica a la maquina).
Si a esto le unimos el sencillísimo control de los personajes, los tres modos de juego y la fase de bonus, tendremos el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Un consejo, nunca juegues en el nivel fácil porque te durará demasiado poco la diversión.



MEGA JUEGO

VIOLENCIA DE UNA NUEVA DIMENSION

VIRTUA FIGHTER es el primer juego de lucha que puede ser jugado en una perspectiva de tres dimensiones. El combate tiene lugar en una plataforma cuadrangular, como en la mayoría de los combates. El joypad permite mover a os jugadores a la izquierda, a la derecha, saltar y correr. Pero cuando el árbitro da la señal, instintivamente los dos luchadores se convierten en dos depredadores.





HISTORIA DE LOS LUCHADORES

Comencemos con la historia de los personajes más carismáticos del circuito:

JACKY BRYANT

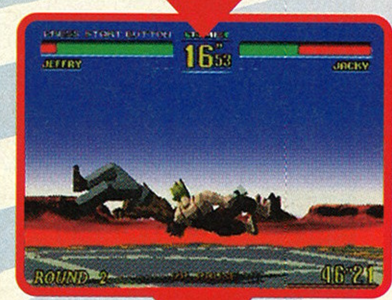
Todo el mundo piensa que Jack es un tipo de los más normal, pero todo el mundo a veces se equivoca. Jack puede ser algo agradable fuera del ring, pero cuando salta dentro del cuadrilátero se transforma en un temible luchador capaz de arrancarte la cabeza.

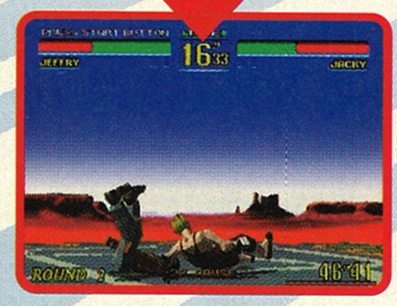
NECK BREAKER DROP

Jack rodea con su brazo el cuello del oponente y le lanza contra el suelo. Sencillo pero efectivo.









ELBOW SPINNING KICK

Jacky es conocido por su velocidad en las patadas. Esta combinación muestra su habilidad a la hora de pegar con el codo y después con la pierna a una velocidad de vértigo.





KAGE MARU

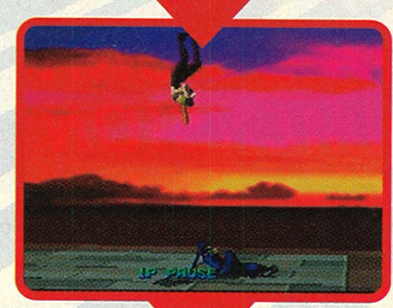
Es la combinacion de un ninja y de un Power Ranger. Lleva una máscara tapándole la cara y produce sonidos divertidos cuando lucha. Además también puede saltar sobre su cabeza.

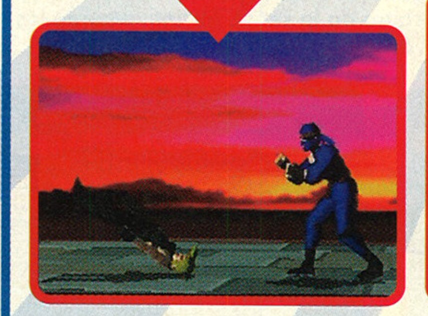
KOENRAKU

Hay que verlo. Kage utiliza su pierna para propulsar a sus oponentes hacia las estrellas. Si lo haces bien puedes llegar a darle un patada antes de que caiga.









KAGEGASUMI

Es un barrido con la pierna y ayudado con el brazo, que lanza al contrario contra el suelo. Se utiliza cuando el oponente está cerca.







WOLF HAWKFIELD

Va pintado con signos indios de guerra, pero parece un luchador de wrestling de tres al cuarto. Viste unos calzones de color azul y lleva una ridicula coal de caballo.

DOUBLE ARM SUPLEX

Es tan complejo como suena. Wolf coge por los brazos a sus oponentes y los lanza por encima de su cabeza. El efecto es bastante espectacular.

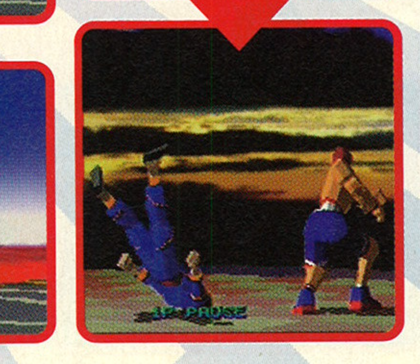


AXE LARIAT

Es una de las técnicas que no tienen ningún tipo de defensa. Wolf realiza un ataque con su antebrazo a la garganta de su contrincante. ¡Es fulminante!





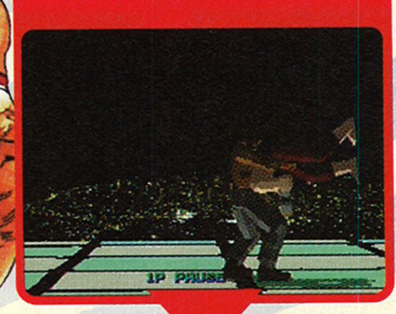


JEFFRY MacWILD

Es un luchador de wrestling indio con una personalidad muy fuerte. Sus fuertes estan en el combate cuerpo a cuerpo, y roturas de espaldas.

POWER BOMB (LA BOMBA)

Es bastante difícil de realizar pero si utilizas los botones precisos, tus ojos se sorprenderán de lo que están viendo.









EL GANCHO DE VADER

Esta hecho para psicópatas. Mirad como agarra a sus victimas por la cara y los levanta sin el esfuerzo.





ACCESO A TODOS LOS FORMATOS

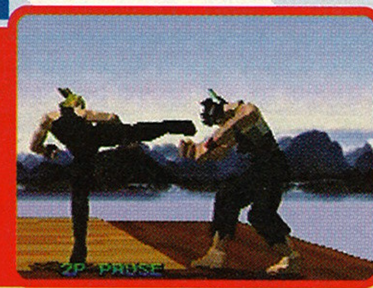
VIRTUA FIGHTER viene en formato CD-ROM, que es el formato de todos los juegos para ***Saturn*** (aunque la máquina también tiene un slot para cartuchos). Las primeras versiones de lectores CD eran extremadamente lentas en leer las pistas, pero la ***Saturn*** lleva un CD de doble velocidad, y **VIRTUA FIGHTER** es bastante notable en cuestion de tiempo de acceso durante los diferentes combates.

SARAH BRYANT

Es la hermana de Jacky, y ha aprendido algunos trucos de su hermanito. El caso es que ella es mucho más temible y malvada que Jacky (tened cuidadado).

EL PATADON

Años de aerobic han hecho falta para que pueda realizar esta patada. Sarah no sólo ejecuta una sino dos patadas circulares de este tipo en segundos.




EL RODILLAZO

Una explosiva combinación de puñetazos y, para terminar, un terrible rodillazo en la cara de sus contrincantes.





PAI CHEN

Es una mujer muy guapa, pero no te confíes. Pai es rapida como la luz, y ha heredado todos los conocimientos de su padre y maestro, Lau. Y no quiero decir nada más.

TENCHI TOHRAKU

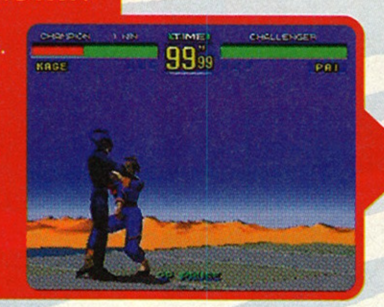
Es un golpe de corto alcance. Pai coge a sus oponentes por la cabeza y se deja caer poniendo su cerebro contra el suelo.





SENPUU ENSHIN

Es un golpe pa recido al de Kage. Pai coge el brazo de su enemigo, y con la ayuda de su pierna le hace caer de espaldas contra el suelo.



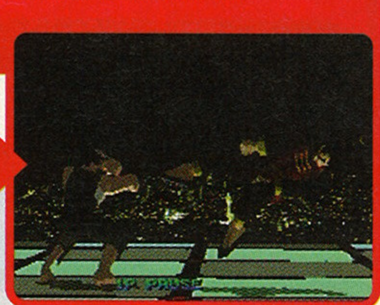


AKIRA YUUKI

Es el héroe por excelencia y el número uno del juego. Trae de cabeza a Pai y Sarah, que estan loquitas por sus polígonos. Es muy rapido a la hora de la verdad, y a las otras horas, también.

RIMON CHOUCHUU

Es lo que a la gente le gusta llamar la pistola, pero en este caso el arma es el cuerpo de Akira y la bala su codo.



LAU CHEN

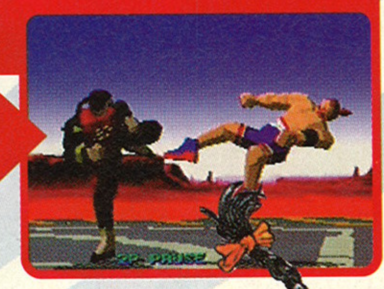
Es el padre de Pai. Tiene toda la mala leche de su hija, pero con treinta años más de experiencia. Es tan rapido como su hija, pero con más técnica.

RENKAN TENSHINKAYU

Suena a una tipica comida tailandesa, y este golpe puede llegar a hacer el mismo daño en el estómago. El caso es que es una terrible combinación de puñetazos y patadas.







TENSHIN HAINSHOU

Un rapido movimiento al cuello del contrario y un posterior golpe de la cabeza del oponente contra el suelo. Esto es todo, pero ¿quién necesita algo más?









COMENTARIO



MAVERICK

Después de haber testeado los juegos de lucha de Saturn y PSX, no nos queda más remedio que empezar a dudar de la consola de Sega. El problema lo encontramos cuando se nos ofrece un baile de polígonos que aparecen y desaparecen sin motivo. Con esto, nuestra conclusión es la siguiente: Si hasta ahora la Saturn de Sega sólo ha manejado polígonos planos con resultados no excesivamente convincentes, qué será de ésta cuando tenga que manejar el complejo texture Mapping que, por ejemplo, utiliza el maravilloso Daytona. La respuesta, en primavera.

¡OLE!

Al vencer a todos los demas contrincantes, te enfrentarás al último de los luchadores, Dural, el soldado metálico. Si lo vences, aparecerán diversos trucos escondidos de la recreativa. Entre estas podemos encontrar la caída del sombrero de Pai cuando se le asestan una fuerte combincion de golpes, y otros movimientos interesantes.



RENKANTAI

Todo maestro de las artes marciales debe tener su patada especial, y esta combinacion de Akira de salto con patada le permite demostarlo.





GRAFICOS 92

▲ Animación lujosa, zoom prodigioso y scroll de película.
▼ En las repeticiones algunos polígonos se toman vacaciones.

SONIDO 94

▲. El sonido es limpio, perfecto y realista. Nunca has oido nada igual en un juego de este tipo.

JUGABILIDAD 93

▲ Llaves, acción, ritmo y continuaciones . Para dos jugadores es la mejor opción.

DURACION 89

▲ Puedes dedicarle más horas que a las matemáticas.
▼ Terminárselo es demasiado sencillo.

CALIDAD/PRECIO 90

▲ VIRTUA FIGTER tiene calidad aunque su jugabilidad es poco común. Una buena inversion.

GLOBAL 92

Un comienzo brillante para los poseedores de Saturn. Una excelente conversión de la recreativa.



CLOCKWORK KNIGHT

Hasta que el reloj de cuco dio las doce, en la habitación había un silencio absoluto. A continuación, se oyó el chirriar de la puerta del pequeño reloj, lentamente se fue abriendo y una espectación sin precedente se masticaba en el ambiente; todos los juguetes dejaron de funcionar y The Punisher, por una vez en su vida, dejo de hablar. De repente, la bellísima princesa Chelsea bajó por la diminuta escalinata y, sin más, comenzó a entonar una bonita serenata.

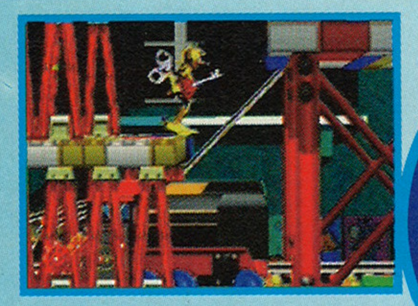
Nadie sabía por qué cantaba pero, como era la princesa, todo el mundo escuchó sin rechistar. Mientras Chelsea llegaba al final de su canción, dos fornidos caballeros (Clockwork Knights) se aprestaban para la lucha final. En cuanto la dulce princesa cesó su canto, las luces se apagaron y la princesa desapareció. Cuando la luz volvió a encenderse, todos quedaron asombrados: la infanta había sido secuestrada. Ahora alguien debía ir a rescatarla y traerla de vuelta a su reloj de cuco. ¿Quién será el héroe que arriesge su vida por rescatarla?. Si eres un intrépido aventurero tú puedes intentarlo, aunque te encontrarás mil obstáculos que pondrán a prueba tu valentía.


▼ *Es la hora...*


▲ *Damas y caballeros, ocupen sus asientos y preparen sus sentidos...*

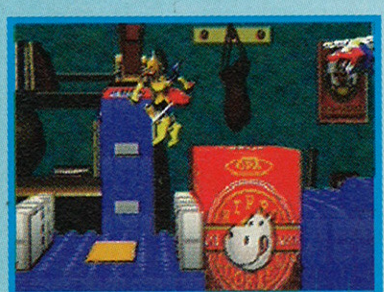

▲ *Para la diva de la sala de juegos, la única y genuina...¡Princesa Chelsea!*





LLAVE MAGICA

Para acceder a rutas escondidas y fases secretas, tienes que introducir tu llave en las cerraduras de las cajas de música que tengas en pantalla.



▼ *Estas galletas son las preferidas por The Punisher.*



▲ *¿Dispuesto a empalarte en los pinchos?*





▲ *El Twist es el ritmo de moda.*

PREMIO ESCONDIDO

En el sub-juego que aparece entre nivel y nivel, el ordenador te muestra el premio, después de mover la ruleta tienes que adivinar que caja es la que lo contiene. ¡Suerte!



COMENTARIO



DE LUCAR

La acusación que tendrá que soportar CLOCK WORK KNIGHT durante su existencia entre los mortales será la de ser un juego relativamente sencillo y de unas dimensiones medianas. Todo lo demás es sencillamente espectacular; empezando por la genial «intro-opereta», siguiendo por los increíbles personajes, la fantástica sensación de 3D, el diseño de enemigos y de escenarios, las alegres melodías y los chispeantes efectos sonoros y terminando con el carisma, manejabilidad y brillantez del protagonista. En mi opinión, este juego ha aprovechado un poco mejor las prestaciones de la *Saturn* y con él se puede intuir lo que será este sistema. Sus fallos dificultad y dimensiones pueden solucionarse en la versión europea que ahora están reprogramando. En definitiva, una joya para paladares exquisitos y, sobre todo, para los sentidos.

UN CAUTIVADOR COMIENZO

La introducción al juego es absolutamente impresionante, con unas animaciones renderizadas que tienen como protagonistas a un montón de juguetes. La apoteosis del movimiento para embaucar al jugador desde el primer momento. Todo acompañado por una bella princesa y dos galantes caballeros. Hasta los más contrarios a la ***Saturn*** se rendirán ante la originalidad y creatividad del principio del juego. Si después de verlo no sientes ganas de jugar, corre al médico porque es posible que te hayan convertido en un andraoide mientras dormías.

▼ *Con esos cubos aprendió a volcalizar The Scope, a la edad de 17 añitos.*





JUGUETES DIABOLICOS

¡Tienes que ver a los jefes de fase!. Son dignos de admiración, más aún cuando están en movimiento. El scaling dota a este juego de unos efectos espectaculares. El mejor de todos, sin duda alguna, es el robot transformer que se encuentra en la habitación de Kevin. Al principio, sobrevuela por encima de ti pero, de repente, se transforma en un terrible muñeco de plástico: ¡qué miedo!





▲ *"Por la puerta de Alcalá, con la falda "almidoná" y los nardos "apoyao" en la caderaaa..."*



▲ *"Menuda petarda" opinaban los miembros del gallinero.*



▲ *Arnolfo, el caballo de madera, y Dámaso, la burra cojitranca, disfrutaban de lo lindo con las canciones.*



▲ *La hermosa Soltain sabía de los pretendidos romances entre el caballeroso Peperochau y la bella princesa Chelsea.*



COMENTARIO



R. DREAMER

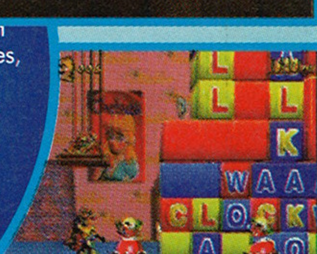
El primer título de plataformas para *Saturn* es una maravilla audiovisual. Desde la impresionante intro, (un pequeño corto de dibujos animados con canciones incorporadas), hasta la perfecta sensación de 3D durante todo el juego, debemos reconocer que Sega nos ha dejado con la boca abierta.

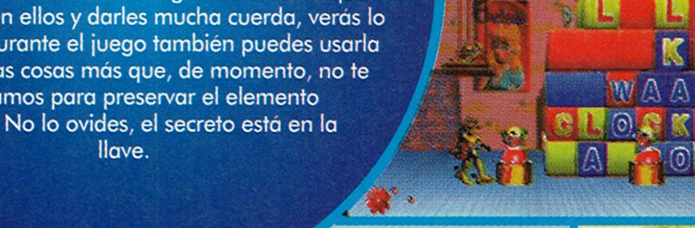
En el lado negativo, cabe reseñar la poca dificultad que entraña el juego y las exiguas cuatro fases que comprende. Además, CLOCKWORK KNIGHT es totalmente lineal, aunque este hecho se suple con la calidad de los fondos y de las animaciones de todos los seres que pueblan este mundo de magia y ensoñación. La música es alucinante, creando una ambientación perfecta para la aventura de Pepperouchau. En fin, si tenéis en vuestro poder una *Saturn* no dudéis en adquirir este lanzamiento.

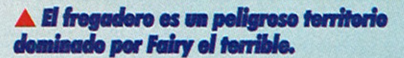


ENIGMATICA LLAVE

Pep lleva encima una pequeña llave (en la redacción pensábamos que era otra cosa) que, en otras utilidades, sirve para matar a los enemigos: sólo tienes que introducirla en ellos y darles mucha cuerda, verás lo que pasa. Durante el juego también puedes usarla para algunas cosas más que, de momento, no te desvelamos para preservar el elemento sorpresa. No lo ovides, el secreto está en la llave.







▲ *El fregadero es un peligroso territorio dominado por Fairy el terrible.*







SIEMPRE ALERTA

Hasta ahora, el scroll parallax ha sido el efecto de profundidad más inteligente utilizado en los juegos. **CLOCKWORK KNIGHT** usa este efecto para añadir una impresionante configuración de los objetos. Obstáculos y enemigos están esperandote detrás del escenario para darte un desagradable sorpresa.



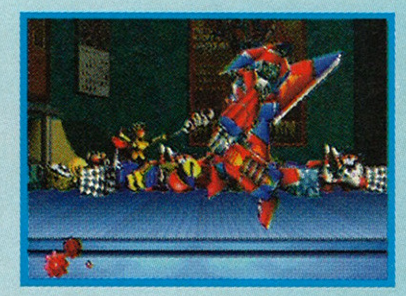




▲ *La Otan toma cartas en el asunto y envía "sus tropas de paz".*



▲ *Asombrosa transformación de ridículo avión a chatarrero androide*



▲ *La fuerza de la hojalata contra el diseño del plástico.*



▲ *El comando Magefesa entra en acción.*



▲ *¡Ya estoy aquí!*



▲ *El cuarto de los juguetes empieza a cobrar vida, mientras los aviones de cartón inician el vuelo.*



▲ *A pesar de su aspecto de meretriz, Soltain es una joven pura y virtuosa...o al menos eso dice ella.*



▲ *Los amigos de Peperochau: Prunchau el trompo, y Le Bon, la pelota bigotuda.*



LA CASA DE LOS HORRORES

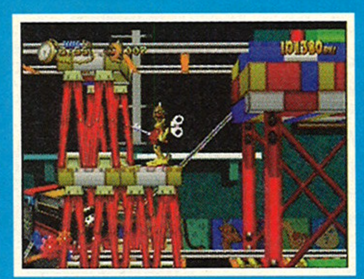
Toda la aventura se desarrolla en el interior de una casa y cuenta con cuatro niveles, a saber:



Con un sólo golpe de llave, Peperochau es capaz de abatir a los más peligrosos rivales.

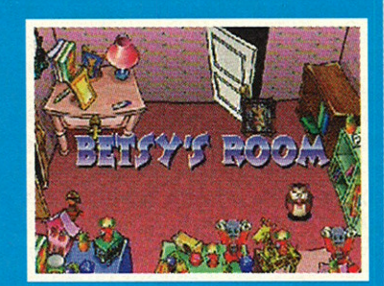


LA HABITACION DE KEV



El orgullo de Kev es su maqueta de tren, en la que debes montar obligatoriamente. El otro juego preferido del niño es el Lego de toda la vida, movido por una impresionante grúa troner.

LA HABITACION DE BETSY



Es la habitación del más peque, con paredes de color rosa y bloques de Fisher Price por todas partes. Casas de muñecas, alarmas y varios libros gordos de Petete son los obstáculos que te ha preparado el benjamín de la casa.

LA COCINA

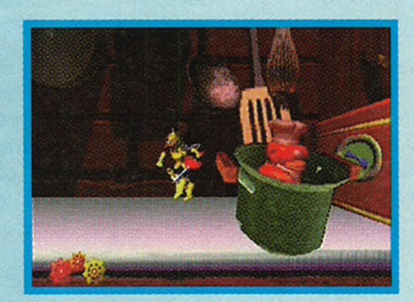


Huevos cocidos asesinos y utensilios de cocina descontrolados son los principales enemigos de esta fase. Aprende a saltar por encima de cuencos llenos de sopa (de la que hacen en casa de The Scope con los calcetines) y a evitar los escurridizos sobres de sop-instant.

EL ATICO



El lugar típico en los juegos de plataformas, donde nuestro amigo se encontrará con una muñeca que le hará tilín. Más adelante la abandonará por su princesa prometida, si la logra rescatar antes de tiempo.



Me parece que lo que había en olla todavía está algo crudo.

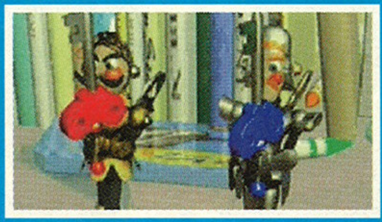
¡Niño! ¿Quieres salir del potaje de una santa vez?

NB

Sega nos comunica que la versión de este juego para el mercado inglés sufrirá unos pequeños cambios; todavía no sabemos cómo llegará a nuestro país, ya que esta review es del juego japonés que difiere de la que tendremos aquí.



Y este es Oneon, compañero de correrías de Peperochau y su mayor competidor.



¿Quien la tiene más larga? La llave, quiero decir...



El trio Calavera hace su presentación en público.

GRAFICOS 94

Una intro de ensueño, personajes perfectamente animados, sensación de profundidad y un diseño de los escenarios que parece sacado del mejor de los sueños.

SONIDO 93

Genial. Sólo la Opereta de la Intro se merece una docena de Emis. Divertidas melodías de alegria contagiosa y efectos sonoros de película completan un entorno sonoro que es de lo más logrado del juego.

JUGABILIDAD 89

Jugable en extremo. Sencillo en su planteamiento y desarrollo puede ser disfrutado hasta por Miguelito, el Torpe de Manoteras. Tan fácil y adictivo como comer pipas.

DURACION 75

El único punto flojo. Sega asegura que la versión Europea y Americana será diferente

Un gran juego pero de consumo rápido. En unas pocas horas llegarás al final.

CALIDAD/PRECIO 85

Hasta la llegada del DAYTONA, CLOCK WORK KNIGHT puede convertirse en el juego preferido de la crítica por sus indudables cualidades técnicas.

GLOBAL 91

Pese algunos inconvenientes que quizás se corrigan en la versión europea, CLOCK WORK KNIGHT es la mejor representación de las posibilidades técnicas de la *Saturn*. Una auténtica joya todavía mejorable.



TIPO DE JUEGO: BEAT 'EM UP

PRECIO: TU ALMA

POR: SEGA

DESDE: IMPORTACION

OPCIONES

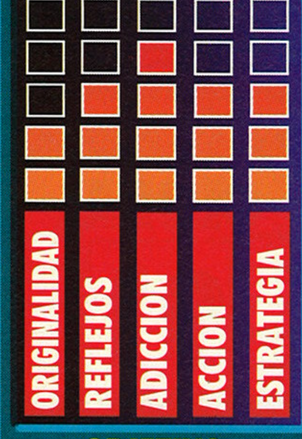
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: N/A
RESPUESTA: GENIAL
DIFICULTAD:ALTA



ORIGEN

Programado por Treasure,, YU YU HAKUSHO se basa en el manga de Yoshihiro Togashi, de gran éxito en tierras niponas.

CALIFICACION



OBJETIVO

La misma mecánica del STREET FIGHTERS, excepto por la posibilidad de jugar cuatro a la vez y formar equipo con otro luchador.

Yu Yu Hakusho

Los beat'em up de 16 bits parece que han tocado fondo y que ya no dan más de sí. Mientras que el VIRTUA FIGHTER impresiona con sus polígonos en 3D, *Mega drive* se tiene que conformar con las conversiones de MKII y de SUPER STREET FIGHTER. Se comenta que este género esta llegando a sus últimos días, entonces, ¿quién mejor que Treasure para terminar la saga?

Una casa incansable y muy prolífica a la hora de producir juegos, Treasure no ha parado desde que lanzaron el año pasado GUNSTAR HEROES, MACDONALD TREASURELAND, DYNAMITE HEADDY y THE PROMISED RELAYER. ¿Queda algo que estos chicos no hayan intentado?. Pues parece ser que sí, y ahora presentan un juego de lucha, sólo disponible en japón o por medio de un importador. Mientras tanto, disfrutar de esta review.

YUSUKE

Dispone de una bola de fuego que, una vez disparada, aumenta su tamaño y puede variar de trayectoria.

HIEI

Este personaje poseé un cegador chorro de tinta También tiene una combinación de cuatro disparos.

TODOS PARA UNO

La gran novedad de **YUYU HAKUSHO** es la opción de jugar cuatro jugadores a la vez por medio de un Sega Tap. Sin una ralentización relevante, ***Mega drive*** te da la oportunidad de pelear en un uno contra uno o todos juntos contra los villanos de la máquina. Este es el principal atractivo de este beat'em up, sin que podamos comprender por qué no se lanza en nuestro mercado.

EL REY DE LAS PLUMAS

Unas manos horribles parecidas a las de R.Dreamer. También puede convertirse en una absurda abeja y aparecer en dos sitios a la vez.



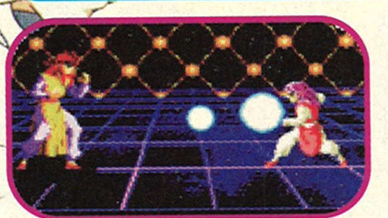






LA CHELITO
Esta encantadora jovencita dispone de un disparo multifuego, además de la consabida bola de fuego. No por ser mujer resulta más vulnerable

ESPECTACULO SEGURO
Por mucho que hayas jugado a beat'em ups, jamás habrás experimentado nada tan excitante como ver los movimientos especiales de los personajes de este título. Los ataques son verdaderamente espectaculares.



KURAMA
Con un simple giro de muñeca disparará a los pies de su adversario. Además tiene un látigo que utiliza para domar a los enemigos revoltosos.

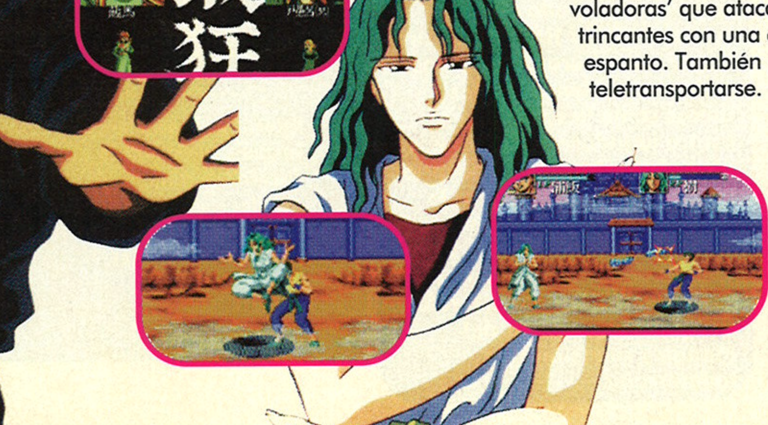
yu koshu

JUANIN EL LEVANTALAPOS
Tiene un montón de especiales. Lo mejor es su ataque tipo helicóptero que realiza con las piernas. palidecer.

PACO RABON
Se llama así por sus largas piernas, de ayuda inestimable a la hora de realizar su golpe secreto. Su otra posibilidad es su 'mano ametralladora' (hasta 150 disparos por minuto).

A LA SOMBRA DE SON-GOKU
Los gráficos y los personajes del **YUYU** se parecen mucho al espléndido DRAGONBALL Z. Como en éste. los personajes tienen una segunda barra de energía que emplean en la realización de sus magias; para recuperarla solo tienes que dejar descansar a tu luchador.

GIGI EL AMOROSO
Su arma principal son sus 'manltas voladoras' que atacan a sus contrincantes con una dulzura de espanto. También puede teletransportarse.





AMALIO EL AFILALIEBRES
Como movimientos especiales desarrollla la habilidad de convertirse en todo tipo de tifones y huracanes.



A POR LA VICTORIA!

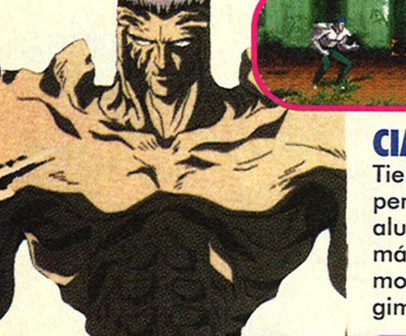
La opción torneo te permite luchar contra otros jugadores para conseguir el trofeo de campeón. En el modo de cuatro jugadores, podemos observar varias tablas de puntuación que pertenecen a cada jugador por separado, con lo que siempre sabrás como vas clasificado..



KUWABARA
Le gusta ver sufrir a sus enemigos, cuando gana esboza una grosera sonrisa. Su arma principal es su terrible espada.

FANTASTICOS ESCENARIOS

La zona de lucha del **YUYU** tiene una magnífica ambientación. Utilizando en botón Y en el mando de seis o una combinación entre el pad direccional y los botones en el de tres, el personaje es capaz de saltar un poco más cerca del fondo en cuestión.



CIATIZEN
Tiene un poderoso uppercut, pero, además, nos quedamos alucinados con su muñeca mágica que origina unos efectos mortales en sus contrincantes. gimnasio



COMENTARIO



NEMESIS

YU YU HAKUSHO es un sueño hecho realidad para los amantes de los Mangas y sobre todo para los cientos de seguidores del mejor equipo de programación de Sega, Treasure. Los genios que nos trajeron los soberbios GUNSTAR HEROES y DYNAMITE HEADDY captan a la perfección el dinamismo y la acción del manga de Yoshihiro Togashi, y han creado uno de los beat´em ups más divertidos y emocionantes disponibles para *Mega Drive*. Una auténtica delicia visual en la que los espectaculares escenarios dan paso a cruentas batallas entre uno o cuatro jugadores. Si te gusta la animación y los comics japoneses, y disfrutaste de lo lindo con DRAGON BALL Z, no te pierdas este nuevo título, que sin duda será de tu agrado.

COMENTARIO



DE LUCAR

Treasure cuenta con un gran prestigio entre los usuarios de *Mega Drive*, tras unos cuantos títulos de innegable calidad. GUN´S STAR HEROES o DYNA-MITE HEADY son, por citar alguno, de lo mejor con lo que hemos jugado en esta consola. YU YU HAKUSHO, sin llegar a la altura de esos dos programas, tiene detalles únicos como la opción de cuatro jugadores simultáneos, algo absolutamente innovador en un juego de lucha. Por lo demás, no alcanza los niveles de MK o SSF en aspectos como jugabilidad, espectacularidad y calidad gráfica. Para forofos del género, fanáticos del manga y coleccionistas todoterreno.

GRAFICOS — 87

▲ Los sprites de los luchadores están excelentemente animados, y algunas magias son realmente espectaculares.
▼ Algunos decorados dejan bastante que desear.

SONIDO — 85

▲ Excelentes digitalizaciones de voz, extraidas directamente de la serie de animación, y buenas melodías en cada uno de los escenarios.
▼ No está a la altura de otros títulos de Treasure.

JUGABILIDAD — 84

▲ Gran variedad de opciones, y golpes especiales, bastante fáciles de ejecutar.
▼ Jugar entre cuatro crea algún que otro problema.

DURACION — 90

▲ La opción de cuatro jugadores eleva la media del juego hasta el infinito, prolongando el factor diversión por meses y meses.

CALIDAD/PRECIO — 85

▲ El único juego de lucha para cuatro jugadores dis-ponible en el mercado.
▼ El idioma japonés y la imposibilidad de acceder por ello a muchas de las opciones, acaba quitándole las ganas al más pintado.

GLOBAL — 84

Recomendado para fans de Treasure, amantes de la diversión en masa y para aquellos que busquen algo más que meras copias de SFII y del MORTAL KOMBAT.



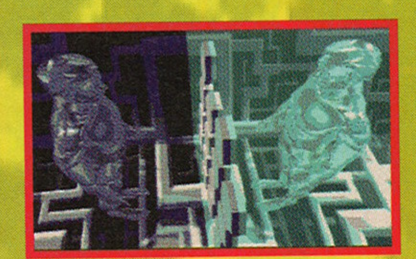
THE LAWNMOWER MAN



Según parece la realidad virtual formará parte de nuestro futuro inmediato, por lo menos es lo que piensan nuestros expertos. De acuerdo con esto dentro de unos años podríamos estar vagando dentro de un mundo diseñado por nosotros. Aunque podría ser un pequeño desastre. Sólamente imagínate en un supuesto jardín paradisiaco, rodeado de espléndidas mujeres que, al acercarte a ellas, se transforman en mutantes babosos que te mandan al otro barrio sin previo aviso. Tranquilo, la muerte virtual no se ha inventado todavía.



▲ *El hombre Gargajo hace su presentación en sociedad.*



HOMBRE INVISIBLE

Es la sección que aparece cuando estás llegando a una serie de plataformas suspendidas en el espacio. Allí te encuentras a un oponente que asume el papel de hombre invisible. Los dos avanzaréis a la vez por todas las plataformas. Tu objetivo: pasar todas las pantallas sin seleccionar una en la que esté tu compañero mortal.



PUZZLE MALDITO

Jobe ha protegido inteligentemente sus terminales mediante puzzles lógicos. Estas claves aparecen en forma de polígonos en fila. El jugador deberá elegir el polígono que crea que no coincide con los demás de la misma fila.



ALMAS GEMELAS

La intro nos traslada a un mundo en donde tú, como Angelo, eres capturado por Jobe en su mundo cibernético e intentas escapar pero antes debes exterminar al monstruo. La calidad de los gráficos renderizados en el juego es la misma pero, la jugabilidad es un poco menos interactiva que la intro.



COMENTARIO



THE PUNISHER

Después de oír el nombre de este juego durante casi dos años, por fin he tenido la oportunidad de ver lo que da de sí este *CD*, comprobando, una vez más, que el FMV no es la panacea para crear espectaculares juegos de Mega CD. Visto desde un escaparate LAWMOVER MAN resulta atractivo, pero cuando comienzas a jugar es cuando te percatas de que este CD posee la jugabilidad de un ladrillo pixelado. El Mega CD continúa avanzando hacia del olvido y la vulgaridad.

COMENTARIO



ASIKITANGA

Lo ví por primera vez hace unos cuantos meses y no me pareció un mal juego. Ahora que ya he jugado con él mi opinión ha variado. Al principio, es como si te tirasen arena a los ojos. Después de la intro aparecen una serie de fases insufribles en forma de puzzles o tests que no despiertan la más mínima de las emociones. Vamos todos a dar la enhorabuena a Storm por haber hecho el primer juego de *Mega-CD* que sólo parece bueno pero, esta sensación resulta ser un efecto óptico sin importancia. ¡Que descanso!. no te dejes engañar.

GRAFICOS	86	Excentes renderizaciones y ambientación futurista de lujo.
SONIDO	87	Melodías en plan tecno y unos efectos bastante conseguidos..
JUGABILIDAD	45	Jugabilidad nefasta. Las secciones se limitan a elecciones muy sencillas.
DURACION	47	Los puzzles son demasiado elementales como para soportar el tiempo.
CALIDAD/PRECIO	49	Si eres un entusiasta de la película opta por el vídeo.
GLOBAL	46	El tirón de la película no justifica un juego tan flojo. Podrían haberse esmerado un poco más.

JELLY BOY







TIPO DE JUEGO
PLATAFORMAS

PRECIO DEFORMABLE

POR OCEAN

DESDE SIEMPRE

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 0
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD:ADECUADO

1ª PUNTUACION
SEXTO PUZZLE

ORIGEN
Hace algunos meses pudimos disfrutar de una versión para *SNES* que ya provoco nuestra admiración

PUNTUACION



OBJETIVO
Sacar partido a la capacidad de transformacion de Jelly para resolver las situaciones más extrambóticas.





Jelly podría formar parte de los Blues Brothers.

Este juego fue visto por primera vez cuando, hace dos años, uno de nuestros estupendos reporteros se acercó a ver como iba la progresión del MORTAL KOMBAT original. Por esas fechas, JELLY BOY iba a aparecer bajo la tutela de Electronic Arts, aunque Sony también estaba interesada. Finalmente fue Ocean quien se llevó el gato al agua , desarrollando la versión para *Mega Drive*.

¿Por qué tanto lío y tanto dinero gastado en psicólogos para el lanzamiento de un simple juego de plataformas más? Ni más ni menos que porque el argumento merecía la pena. JELLY BOY es una aventura épica con siete mundos, en donde nuestro héroe se "transforma" en una serie de armas u objetos para enfrentarse a sus numerosos enemigos. Ahora, cuando nuestro pequeño amigo de plastelina se interna en el poderoso mundo de *Mega Drive,* era lo normal que estuviésemos ahí para echarle un vistazo y contarte todo lo referente a este interesante juego.

EL PEQUEÑO TRANSFORMISTA

Durante su aventura, Jelly debe localizar seis piezas que forman parte de un puzzle. Naturalmente, hay un montón de pequeños enemigos que intentarán entorpecer su tarea pero, con el tremendo repertorio de movimientos especiales y transformaciones espectaculares, nuestro héroe se defiende perfectamente. Cuenta, además, con la ayuda inestimable de su pequeña mascota Jelly Dog. La lista de cambios es interminable, pero aquí tenéis una selección de los más destacados:

ESQUIADOR



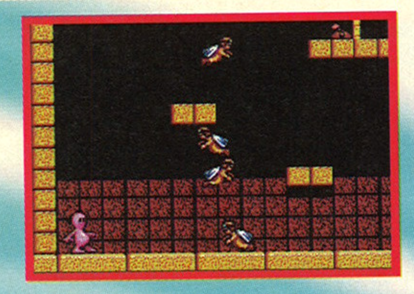
Mejor que Albero Tomba.

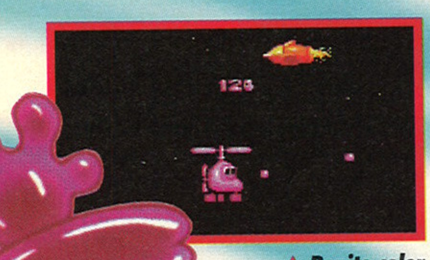
PATINADOR



El hielo tampoco le asusta.



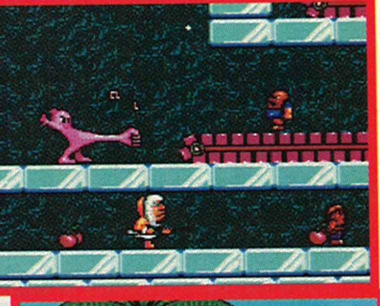




▲ Bonito color para un helicóptero de combate.

UNA HISTORIA APASIONANTE

JELLY BOY es una juego de plataformas en donde un montón de subniveles y fases de bonus están aguardando a nuestro pequeño amigo de gelatina rosada (¡qué asco!). La introducción nos habla de como Jelly fue creado por accidente en una fábrica. Nuestro protagonista es el resultado de la metamorfosis de una masa gelatinosa tras un golpe fortuito. A partir de ese momento, vagará por toda la factoría buscando la salida y el comienzo de una nueva vida, pero el dueño de la empresa no está dispuesto a dejarlo escapar. Durante su aventura Jelly puede recoger diferentes objetos que le dan bonus y le aportan una vida extra por cada 100 que recoja. Sus muchas formas permanecen ocultas en cajas o fases secretas, una vez adopta una nueva identidad un cronómetro indica el tiempo que durará esa transformación. Muy interesante.

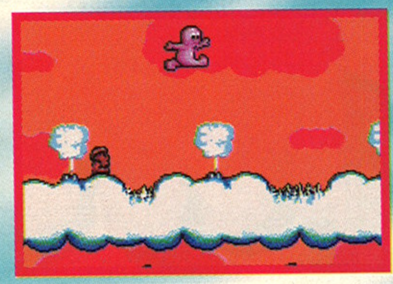








▲ Neptuno irritado por los últimos resultados del Atlético de Madrid.



▶ Jelly sale airoso de su enfrentamiento con las nubes aerofágicas.

COMENTARIO



THE PUNISHER

Confieso que los juegos de plataformas siempre han sido mi pasión, y más si van firmados por esos pequeñ os geniecillos que son Milennium. Ya me sorprendieron en la saga de JAMES POND y en juegos como ROLO TO THE RESCUE.. Ahora con JELLY BOY , esos simpáticos programadores han forzado al máximo el sistema de coger objetos y utilizarlos para pasar de fase, aunque, en esta ocasión, en vez de buscarlos nuestro gelatinoso personaje se convierte en ellos al más puro estilo " Barbapapa" . De esta manera, Jelly se convierte en martillo, bombilla, helicóptero, etc. Los decorados son de un gran colorido y están llenos de detalles. El juego posee, ademas, una gran dosis de jugabilidad.
A pesar de que alguna gente piense que este cartucho es un soberano plomazo, yo considero a JELLY BOY como un verdadero hallazgo. Cuando la oferta de juegos de plataformas está saturada de títulos que no aportan nada nuevo, Milennium sigue en busca de la originalidad. Es de agradecer.

PUÑOS FUERA



¡sorpresa!

PATO



Se convierte en un pato.

GLOBO



en un globo para poder volar.

VIGA



Se parece a un Palote.

PEQUEÑO JELLY



El más chiquitín.

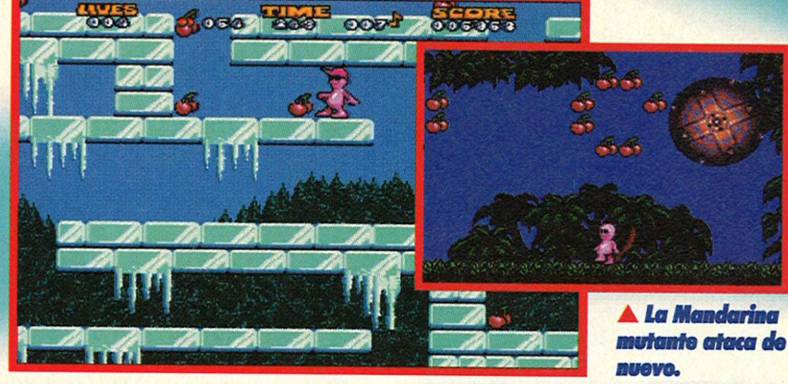
BOTELLA



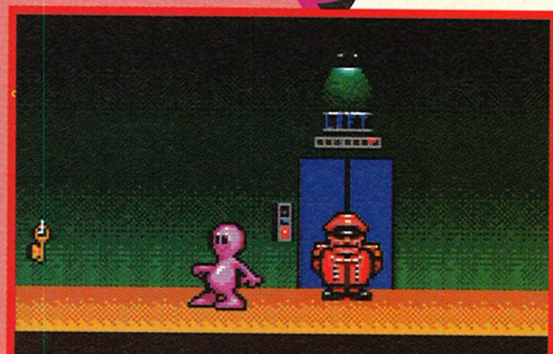
Una Mirinda sabor fresa.

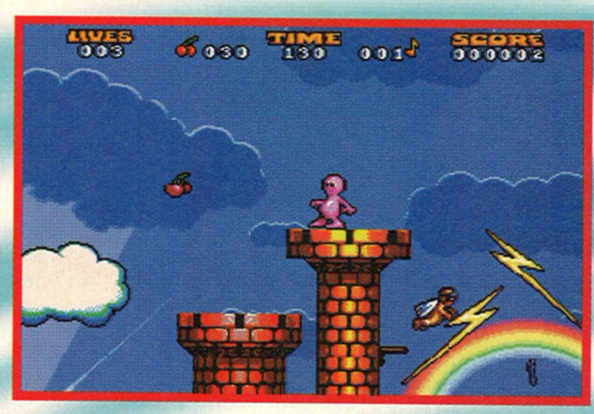
UN PUZZLE MUY COMPLICADO

La historia es que Jelly Boy quiere escaparse de la fábrica, pero necesita el acceso a un ascensor muy especial. Para tllegar a él debe recoger seis objetos y dárselos al ascensorista. El porqué de todo esto jamás lo sabremos, pero alguna razón habrá. Cada pieza está bien escondida por lo que tendrás que darte unas cuantas vueltas. Otro inconveniente es el que los fragmentos deben recogerse en un orden determinado, de no hacerlo así significará el final de la aventura y de nuestro rosado héroe. El tipo del ascensor se llama Mr. Benn, con quien al final mantendrás una duradera relación sentimental.



▲ La Mandarina mutante ataca de nuevo.


▲ Hitler camuflado de cordial ascensorista.



▲ Jelly pasea su estampa torera por el castillo de Ataulfo el desmembrado.

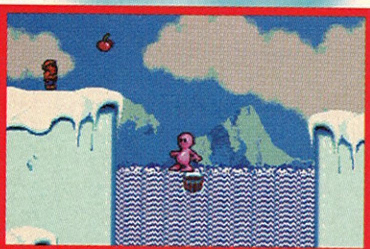




HARRY, HARRY. HARRY KRISHNA...

Tendrás que encontrarte, lo antes posible, con tu mascota. Harry, un simpático perrito, es el aliado de nuestro gelatinoso amigo durante todo el juego y le ayudará muchas veces a salvar su vida, atacando a muchos de los enemigos que aparecen por sorpresa. en otras ocasiones, sin embargo, puede llegar a molestarte si te mueves demasiado deprisa.







CAÑON

BOOM

JELLYCOPTERO

Un Apache color de rosa.

COHETE

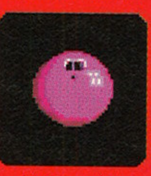
Más potente que el Apolo.

LADRILLO

Cambiará de forma si aparece el yeso.

BOLA

Para camina por las paredes

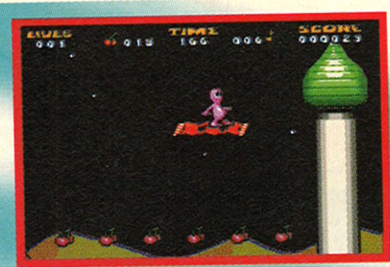
BOLA DE GOMA

No te mojes cuando estes en esta forma.

BOMBA

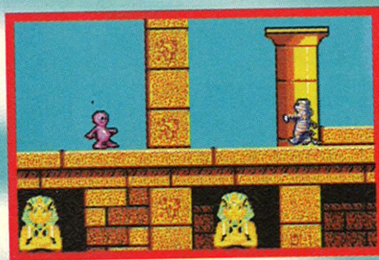
Explota en cualquier momento

MUELLE
Para poder llegar muy alto.

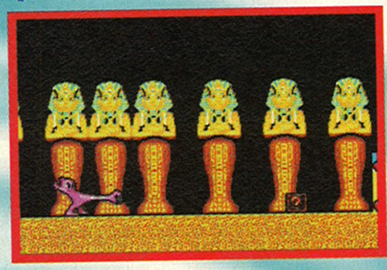




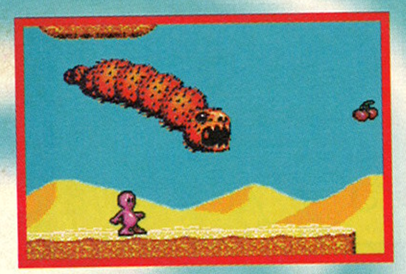
▲ Volando hacia la Bellota Gigante.



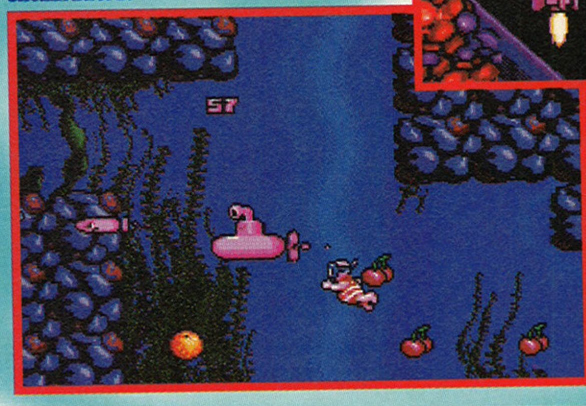
▲ La momia Roberta hace su aparición.



▲ ¡Cómo podéis permanecer de brazos cruzados!



▲ La fauna del desierto es de lo más encantadora.



LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Jelly tendrá que pasar seis fases antes para alcanzar su libertad. A saber: el mundo de juguete, el mundo de hielo, el mundo del espacio, el mundo Azteca, el desierto, y el cielo. Así, mientras que Jelly se encuentra soldados de plomo y muñecas asesinas en la primera fase, más tarde tendrá que enfrentarse a aliens o dromedarios rabiosos. Igualmente, jefes como Neptuno (Rey de los mares) o los gusanos de tierra tipo Dune te pondrán las cosas muy difíciles para que no consigas tu propósito. Deberás desenvolverte en todos los terrenos.



▲ ¿Y este es el famoso Yeti, monstruo de las nieves?

▲ The Scope practica el submarinismo ante la atenta mirada de Jelly.

▲ Camino de la Coliflor Gigante.

◄ Un bañador como los que usa De lucar.

BOMBILLA



Te iluminara el camino.

MONOPATIN



Se mueve mas rápido

LANZA-LLAMAS



Para jugar en invierno.

BARCO



Para los que les gusta el agua.

COMENTARIO



DE LUCAR

Si te dejas llevar por las apariencias de JELLY BOY nunca jugarás una partida. Por su aspecto y color es, sin duda, uno de los personajes más feos del mundo del videojuego (finalista junto con Mr. Nutz), pero concédele algún crédito porque aquí encontrarás entretenimiento del bueno. Un mapeado de dimensiones gigantescas, gran variedad de situaciones, un personaje multiuso y acción a raudales. Si eres de los que sacrifican la estética de un juego por la jugabilidad, no te sentirás defraudado. Es como el DYC: «Para gente sin complejos». Además, Jelly puede acabar cayéndote simpático pese a lo feo que es (un caso similar a Martin Feldman).

GRAFICOS — 70

▲ El personaje es gracioso y se transforma en mil y una cosas diferentes.
▼ Gráficamente es más propio de *Master System*.

SONIDO — 65

▼ Sonidos pobres y escasos. Melodías lamentables que no acompañan en nada. No se comprende cómo han podido dejar pasar por alto este aspecto.

JUGABILIDAD — 85

▲ Decenas de transformaciones para resolver otras tantas situaciones, y una jugabilidad de lujo. Entretenimiento asegurado.

DURACION — 85

▲ Un juego gigantesco, con unas dimensiones poco usuales en *Mega Drive*. Aunque seas un superdotado tendrás juego para rato.

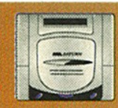
CALIDAD/PRECIO — 90

▲ Un claro ejemplo de cómo aprovechar 8 megas. Tiene cuerpo, jugabilidad y una enorme variedad de situaciones. Una buena inversión.

GLOBAL — 85



Aunque gráficamente no es ninguna joya, JELLY BOY tiene otras virtudes que lo hacen atractivo y digno de aplauso. 8 megas bien empleados.





TIPO DE JUEGO
PUZZLE

PRECIO DE SALIDA

POR TIME WARNER

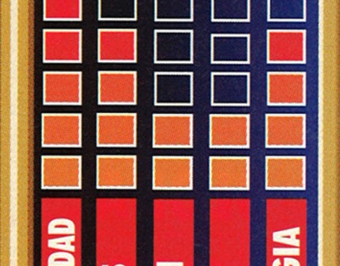
DESDE ALLA

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 1-9
NIVELES: 3
RESPUESTA: BIEN
DIFICULTAD:FACIL

1ª PUNTUACION
450.000

ORIGEN
Programas de bolas en problemas ha habido unos cuantos. El más conocido de todos MARBLE MADNESS.

CALIFICACION



ORIGINALIDAD
REFLEJOS
ADICCION
ACCION
ESTRATEGIA

OBJETIVO
Alcanzar la meta antes de que se agote el tiempo conduciendo una bola a través de tortuosos laberintos.



La vida de una 'bola' puede llegar a ser realmente tediosa y monótona. Pues bien, Sega se ha preocupado de recrear la vida de este objeto inanimado para darte la oportunidad de sacarle de su letargo. Hay que dejar claro que estamos hablando de esferas normales y corrientes, no de esas privilegiadas que se utilizan en los mundiales de fútbol ni nada por el estilo. TAMA (que significa bola en japonés) vive sola, aburrida, viendo "un globo, dos globos, tres globos", hasta que un día aparece un ser extraño y le propone resolver 30 laberintos.

Si todo esto os resulta extraño es porque es una invención nipona. La curiosa historia de este juego nos llega directamente de las manos de Time Warner Interactive, desarrollado por programadores japoneses y con el subtítulo que traducido podría sonar a algo como 'La bola aventurera en el vertiginoso laberinto'. Si eres de los que disfrutan con los juegos de argumento extravagante, TAMA te cautivará. Abstenerse zoquetes.

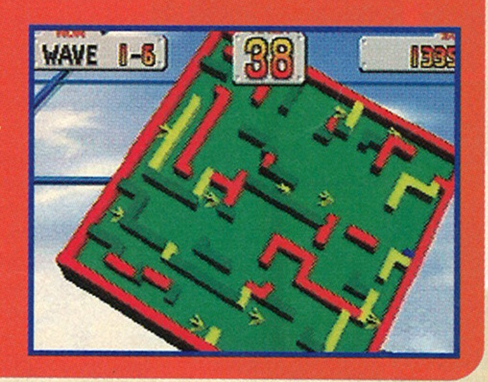


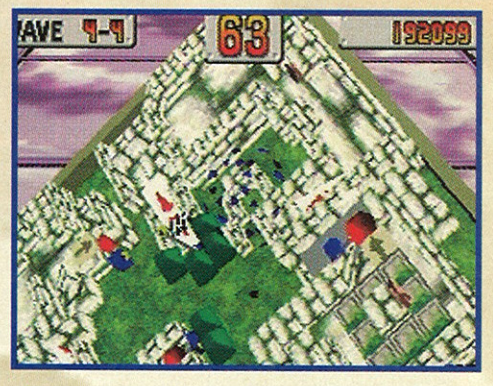
LA VACA QUE RIE

Una fase de bonus en este tipo de juegos es algo vital, ene este caso debes buscar a **TAMA** antes que las vacas lleguen al establo. En cada nivel aparece una bóvido marrón que debes tocar y conducir a la salida. Cuando hayas completado los niveles, podrás elegir una de las seis fases de bonus. Estas son variaciones de los laberintos pero sin obstáculos. Para todo esto dispones de un tiempo limitado.



▲ *¿dónde está Wally?*

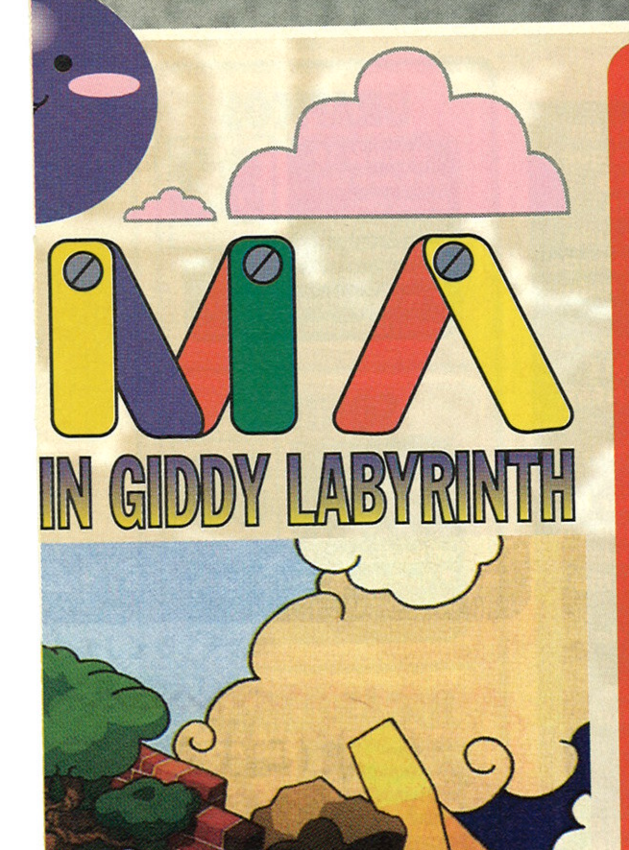




▲ *Con Exin Castillos podrás recrear las más impresionantes fortalezas medievales.*





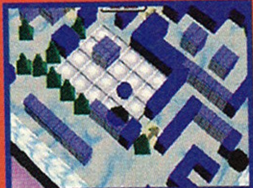


EL REINO DE LAS ESFERAS

Hay varios obstáculos durante la aventura. **TAMA** tiene vidas infinitas, pero cuando te chocas contra los objetos pierdes un tiempo precioso. En los niveles iniciales las dificultades son simples agujeros y puertas cerradas, pero cada una de las seis áreas tiene características propias:



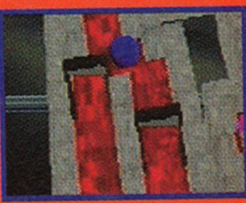
AGUJEROS
Ten cuidado con los hoyos negros, son muy traicioneros.



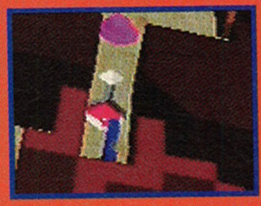
HIELO
Reduce el control de la bola hasta niveles insospechados.



PASTA ROSA
Petrifica a Tama en cuanto lo toca.



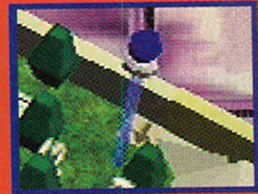
GUILLOTINAS
Requiere su tiempo el atravesar sus peligrosas cuchillas.



EL VENENO
Te cambia a un color rojo, alterando tus controles.



INTERRUPTORES
Activan puertas y ascensores que pueden llegar a ser necesarios.



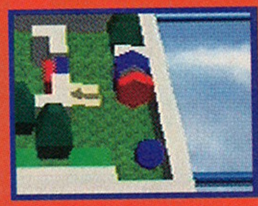
ASCENSORES
Simplemente te hacen perder tiempo.



CATAPULTAS
Esenciales para completar los últimos niveles.



TIEMPO
Hay una valiosa y limitada colección de bonus de tiempo.



FUENTES
Al pasar por ellas, surgen desagradables sorpresas.



LAPIDAS
Hacen perder el equilibrio fácilmente.



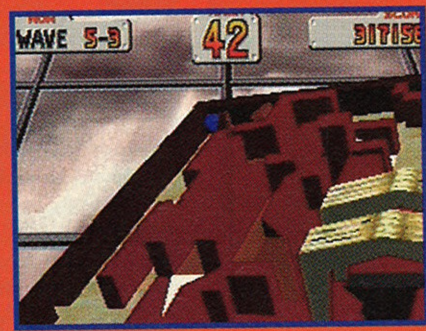
MOLINOS
Impiden el progreso de Tama hacia su destino.

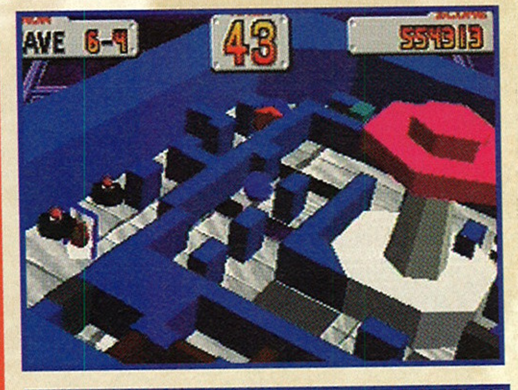
NO ESTAN SENCILLO COMO PARECE

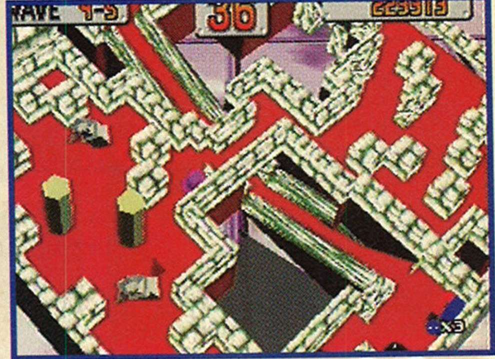
Los principales obstáculos de **TAMA** son 30 laberintos en 3D suspendidos en el espacio. Por la apariencia, podría recordar al MARBLE MADNESS, pero los controles son diferentes. En vez de dominar la bola, controlas los laberintos: cuanto mas ángulo vertical les des más rápida irá la bola. Parecido a aquellos juguetes consistentes en introducir pequeñas esferas de metal en sus agujeros correspondientes. Tendrás que manejar los mandos suavemente para que la bola no se lance.







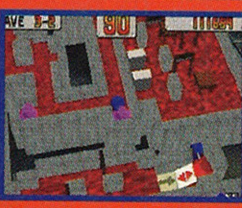


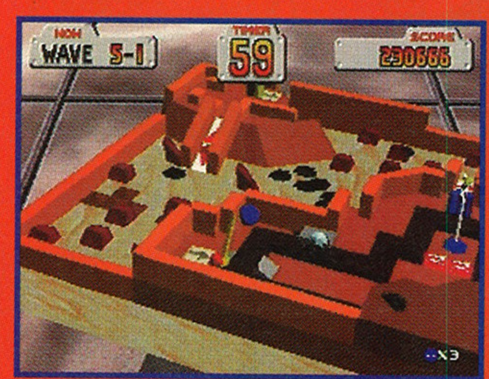


EN UN ESCALA DE 1 A 10

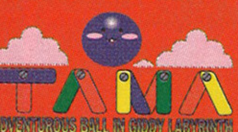
Es difícil estar jugando con **TAMA** y no acordarse varias veces del que lo programó. ***Saturn,*** que utiliza un doble procesador, principalmente VDP1, genera sprites en un contexto geométrico. Básicamente es útil para producir efectos 3D como los laberintos y, mucho más, a la hora de manejarlos. Quedarás impresionado desde el primer momento, aumentando está sensación a medida que avances por el enredado mundo de **TAMA.** Los botones superiores del mando rotan el laberinto con una facilidad pasmosa. La oscilación no te da una mejor visión de la esfera, pero combinado con el 'tilt' puedes obtener un mayor manejo del laberinto y, por consiguioente, también de la bola.





▲ Aquí tenéis un detallado plano de la urbanización "El Mapache Sado", donde vive nuestro querido compañero De Lúcar.



COMENTARIO



THE PUNISHER

Si hay un juego que, junto a TETRIS, haya sido versionado para todas las consolas es MARBLE MADNESS. Aquí tenemos una revisión un tanto especial de este arcade programado por los mismos autores, aunque en este caso se haya optado por un tipo de juego estilo *saturn*

El principal problema de TAMA es el que acostumbran a sufrir los primeros productos para una consola, donde los programadores experimentan con el hardware. Por ejemplo, en el caso de *Super Nintendo,* acabamos todos del Mode 7 hasta las narices, y en TAMA cansan un poco los vectores y las rotaciones en 3D, ya que en ocasiones no distinguimos bien la situación de la bola. A pesar de todo esto, TAMA reúne todas las virtudes de MARBLE MADNESS: jugabilidad , diversión y adicción a raudales.

No es el mejor juego de *Saturn,* pero tampoco es el peor. Un título destinado a un público selectivo.

COMENTARIO



NEMESIS

No creo que TAMA sea un mal juego, al contrario. El problema es que no aprovecha ni por asomo el potencial de *Saturn.* Después de ver maravillas de la talla de VIRTUA FIGHTERS y CLOCKWORK KNIGHT sorprende un poco ver un juego tan simple como éste. A pesar de ello, Tama es un programa divertido y recomendable.

GRAFICOS 83

▲ El efecto de 3-D está bastante bien logrado. Otros efectos, como las transparencias, son totalmente convincentes.

▼ Los colores son un tanto sosos y algunos sprites están poco definidos.

SONIDO 80

▲ Las melodías están impecablemente realizadas y acompañan bastante bien a este tipo de juego.

▼ Los efectos sonoros no son de una calidad excasiva.

JUGABILIDAD 75

▲ Los apasionados a los programas de puzzle pueden divertirles sin grandes quebraderos de cabeza.

▼ La mayoría de los jugadores encontrarán lento su desarrollo.

DURACION 56

▼ Pese a su gran cantidad de niveles, la duración de este programa se nos antoja un tanto corta por su escasa dificultad y abundantes continuaciones. Lo bueno si breve, no es válido en el videojuego.

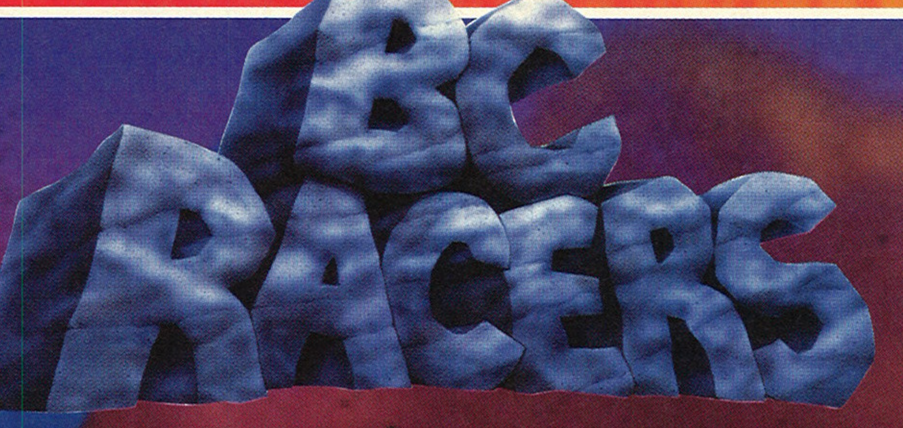
CALIDAD/PRECIO 70

▲ Si eres un fanático de este tipo de programas , cómpralo, porque pasará tiempo hasta que salga otro.

▼ Si lo tuyo es la acción sin límites, espera los próximos lanzamientos.

GLOBAL 73

Un interesante experimento que queda un tanto desvirtuado por la espectacularidad de otros programas que aprovechan mejor las posibilidades de la *Saturn.*











TIPO DE JUEGO
CARRERAS

PRECIO: HISTORICO

POR: CORE DESIGN

DESDE: EL PASADO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 2
NIVELES: 4
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: SENCILLO

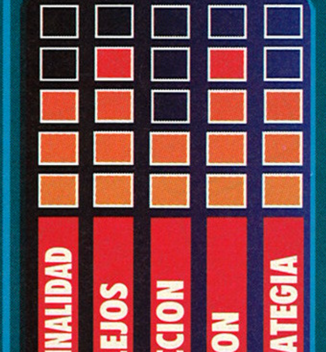
1ª PUNTUACION

TERCER LUCHADOR

ORIGEN

El protagonista, Chuck, es todo un clásico de Core. El juego BC RACERS tiene una clara influencia de SUPER MARIO KART.

PUNTUACION



OBJETIVO

Cruzar la línea de meta el primero en las ocho pruebas que componen cada uno de los cuatro torneos. 32 victorias en total.

Si mezclamos a los Picapiedra con los Wacky Racers y añadimos unas gotas de alcohol ¿qué es lo qué tenemos?: pues una trepidante carrera de cavernícolas, a bordo de vehículos antidiluvianos, llamada **BC RACERS**. Una tímida respuesta de **Sega** al conocido juego de **Nintendo,** SUPER MARIO KART. **Core** ha intentado dotar al juego de mejoras técnicas, transformando el motor 3D que había utilizado en anteriores títulos como el BATTLECORPS. El resultado es un compacto que conjuga la era paleolítica con el frenético mundo de las carreras. Un rallye prehistórico para pilotos con sentido del humor.

COMMENT



Tras andar por la cuerda floja con BATTLECORPS y SOULSTAR, Core se ha dado el batacazo con esta imitación del genial SUPER MARIO KART. Hace unos meses llegó a la redacción una versión avanzada del juego que prometía lo mejor pero, Core ha reducido la pantalla, ha hecho un tercio más pequeño los coches, ha empeorado el sistema de control y ha creado el que es, sin lugar a dudas, su peor juego para *Mega CD*. Incluso los rumores de un modo de dos jugadores se ha ido a freír monas, convertido en una estupidez en la que el segundo jugador sólo se limita a dar mamporros, mientras su compañero al volante es el único que disfruta del juego. Espero que la versión *32X* solucione estos problemas y podamos ver a la gran Core en acción. Mientras me conformaré con echar unas cuantas partidas más al THUNDERHAWK.

BONER

El formato de cada moto aparece en forma de símbolos paleolíticos. El velocímetro es un hueso y el estado de la moto se ve reflejado en forma de roca. Si caes al agua o al fuego aparece un terodáctilo que te rescata de inmediato. Es todo parte del circo.

COMMENT



Este simulador automovilístico de la edad de piedra nos ha dejado fríos. Tras contemplar una beta con enormes sprites y con una pantalla de juego de gran tamaño, en el producto final nos encontramos ante unos diminutos personajes y un scalling que está lejos de la perfección alcanzada por Core en BATTLECORPS, SOULSTAR o THUNDERHAWK. La verdad es que esperabamos algo más.



▲ *Si bebes no conduzcas, luego pasa lo que pasa.*







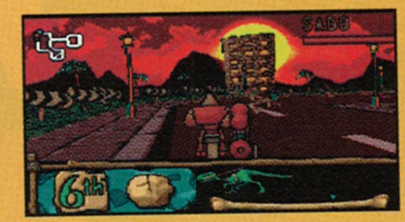


CARRETERAS DE MIS AMORES

Hay ocho tipo de circuitos con cuatro niveles de competición cada uno. Los cuatro niveles representan pistas más difíciles y complicados. Los dos últimos circuitos están reservados a los que consigan ganar en todos los anteriores. Te ofrecemos una breve reseña de todos ellos.

ROCK CITY RACE

Luces en la carretera, baches y muchos agujeros.



NIGHT RALLY

Muchas rocas en el camino y conducción nocturna.



DESERT DRIVE

Para pilotos inteligentes que sepan encontrar los atajos.



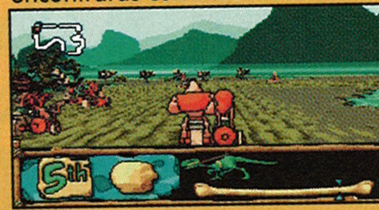
JUNGLE RUMBLE

Sin lugar a dudas, el más atractivo y emocionante.



SWAMP STOMP

Durante esta carrera te encontrarás con muchos charcos.



BLIZZARD BLITZ

Cuidado con el hielo pero, no esperes mucho más.



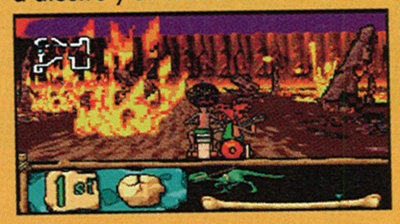
CAVE RAVE

Puentes colgantes y precipicios.



VOLCANO DASH

Un espectacular final con llamas a diestro y siniestro.



GRAFICOS 81

▲La utilización del scaling, algo a lo que no están muy acostumbrados los usuarios de *Mega CD*.
▼Gráficamente no llega a la altura de otros títulos de Core.

SONIDO 88

▲Cada escenario tiene una música distinta. En la línea de calidad sonora de la compañía inglesa. De lo más destacado del juego.

JUGABILIDAD 83

▲El control de la moto es bastante preciso, lo cual no es poco.
▼ Con Nitros infinitos el juego termina por resultar bastante sencillo.

DURACION 70

▼La falta de split-screen y la simplicidad de los primeros circuitos reduce considerablemente la duración del juego.

CALIDAD/PRECIO 81

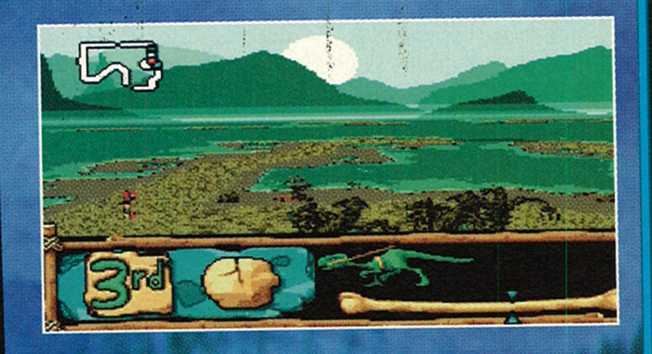
▲Considerando la escasa oferta de programas de este tipo para *Mega CD*, BC RACERS merece por lo menos un vistazo.

GLOBAL 79

Fallido intento de Core de igualar el carisma y la jugabilidad del clásico de *SNES*, SUPER MARIO KART. Uno de los pocos pinchazos de la compañía inglesa en *Mega CD*.

SHARIN' STONE

La carrera se disputa por parejas, pudiendo elegir entre seis combinaciones diferentes. Dependiendo de los trogloditas que hayas seleccionado como pilotos dispondrás de unas características determinadas. Aceleración, velocidad o potencia en los golpes son algunas de las variantes que deberás escoger según tus preferencias en la conducción.







1 JUGADOR

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO
PLATAFORMAS

PRECIO	UN PICO
POR	SEGA
DESDE	HOLLYWOOD

OPCIONES

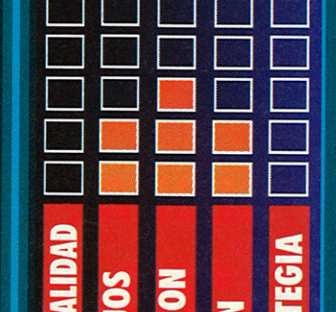
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 0
NIVELES: 3
RESPUESTA: OKEY
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION
CASI EL FINAL

ORIGEN

Los Looney Tunes, unos simpáticos personajes de historieta y dibujos animados.

PUNTUACION



OBJETIVO

Hacer que el Pato Lucas salga victorioso de su periplo por los decorados cinematográficos de hollywood.

Un terrible juego producido por la compañía **Tecmagik** para ***Mega Drive.***

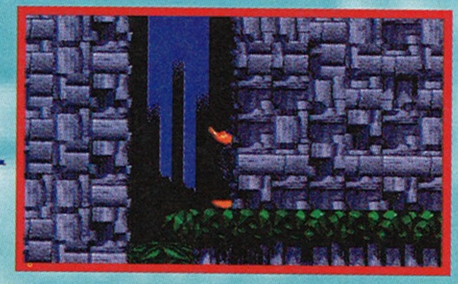
Fiasco número 1: PINK GOES TO HOLLYWOOD. Consiste en guiar a uno de los personajes de dibujos más conocidos de la TV a través de una serie de plataformas. Para evitarse el trauma de tener que estar cambiando las animaciones cada dos por tres, optaron por dotar a cada nivel con un aire de película de Hollywood.

Fiasco número 2: **DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD**. Otro terrible fracaso de **Sega** para ***Mega Drive.*** Consiste en guiar a uno de los personajes de dibujos mas conocidos de la TV a través de una serie de plataformas para que consiga su objetivo. Para evitarse el trauma de tener que estar cambiando las animaciones cada dos por tres, optaron por dotar a cada nivel de un aire de película de Hollywood. Toma número 3: ¿Os suena el manido y aburrido argumento de este bodrio hecho videojuego que, además, se repite más que un bocadillo de anchoas con queso de Cabrales?

A BOMBAZO LIMPIO

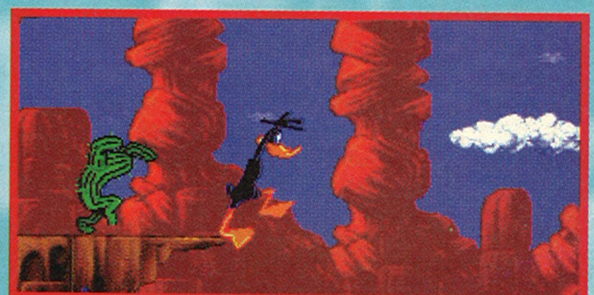
Cada nivel está dividido en una serie de subcámaras, bloqueadas por muros impenetrables. Para avanzar deberás recoger las bombas que quepan en tus manos y ponerlas en las paredes para derribarlas. Muchos de los explosivos están escondidos, deberás desarrolllar tus dotes de explorador para descubrir dónde se ocultan.

Esta es quizás, una de las pantallas más estúpidas de la historia.

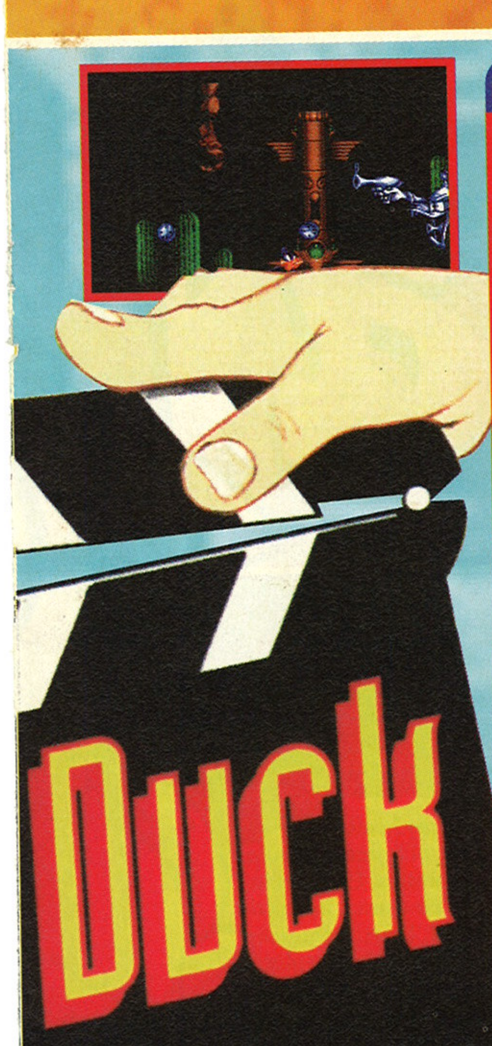


FESTIVAL DE PERSONAJES

El pato Lucas (Daffy Duck en el extranjero) y sus colegas nos han hecho reír en infinidad de ocasiones. Aquí podréis encontrar desde un cactus andante, pasando por esqueletos que te lanzan sus cabezas, y hasta Porky Pig haciendo de arquero. Algunos dicen que se rieron hasta reventar; no es para tanto.







COMENTARIO



THE PUNISHER

Los juegos basados en personajes de dibujos animados son una constante en los últimos tiempos, y más en lo que respecta a cartuchos basados en "Toons" de la Warner. Primero fue TAZMANIA, después CORRECAMINOS seguido de los TINY TOONS y ahora le toca el turno al PATO LUCAS en una vergonzosa conversión de la no desdeñable versión para 8 bits. Los brillantes decorados de *Master* están fielmente reproducidos aquí, es más, se puede decir que son idénticos: su mismo colorido y tramado. Uno de esos cartuchos que no son más que copias de *Master* y que gracias a Dios constituyen una excepción entre los juegos para *Mega Drive. En definitiva, un título que no aporta nada nuevo.*

BURBUJAS ASESINAS

Daffy tiene una pistola de burbujas que, sorprendentemente, dispara burbujas pero, quizás es aún más sorprendente que estas balas tan especiales puedan acabar con todo lo que se cruza en su camino. Los enemigos de Lucas al ser tocados por una de estas pompas son enviados al quinto infierno, dejando vía libre a nuestro amigo. Estad atentos a los power ups que aparecen en pantalla, puesto que pueden aportar mucha fuerza a tu arma (los malvados aparecerán, entonces, en el sexto infierno.

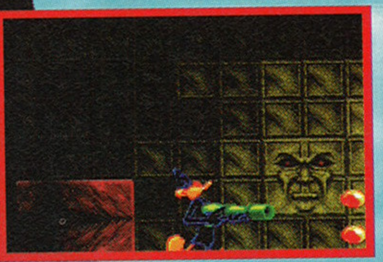


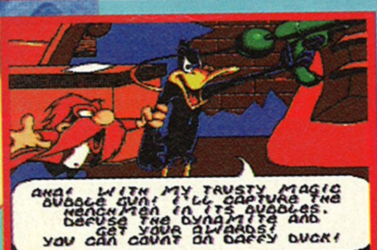
COMENTARIO



CHIP & CE

Los juegos concebidos para 8 bits no suelen ser convertidos con suficientes garantías para las consolas con mayor capacidad. Aunque pueda parecerlo, DAFFY DUK IN HOLYWOOD no es un caso de este tipo, ya que fue creado de forma simultánea para las tres consolas más populares de Sega. Sin embargo, el resultado logrado en la versión de *Mega drive* es una simple reproducción de los otros programas, sin añadir nada nuevo y, lo que es más importante, sin justificar las 16 megas empleadas por sus programadores. En resumen, se trata de un simple arcade digno de una consola de 8 megas pero, sin la calidad necesaria para ocupar un lugar destacado en el disputado mercado de las 16 megas.













◄ *Nuestro gran equipo ¿humano? ha creado esta espectacular tira para que podáis apreciar Daffy Duck in Hollywood en todo su esplendor.*

GRAFICOS — 72

▲ El Patto Lucas derrocha simpatía y tiene una buena animación.
▼ Los escenarios no están a la altura del protagonista.

SONIDO — 49

▼ Melodías como las de los primeros tiempos de la *Mega Drive*, pero distorsionadas hasta lo inimaginable. Los efectos y voces merecerían ser exterminados.

JUGABILIDAD — 57

▼ Lineal, rudimentario e incapaz de despertar el entusiasmo o la ilusión del más aférrimo forofo del Pato Lucas.

DURACION — 54

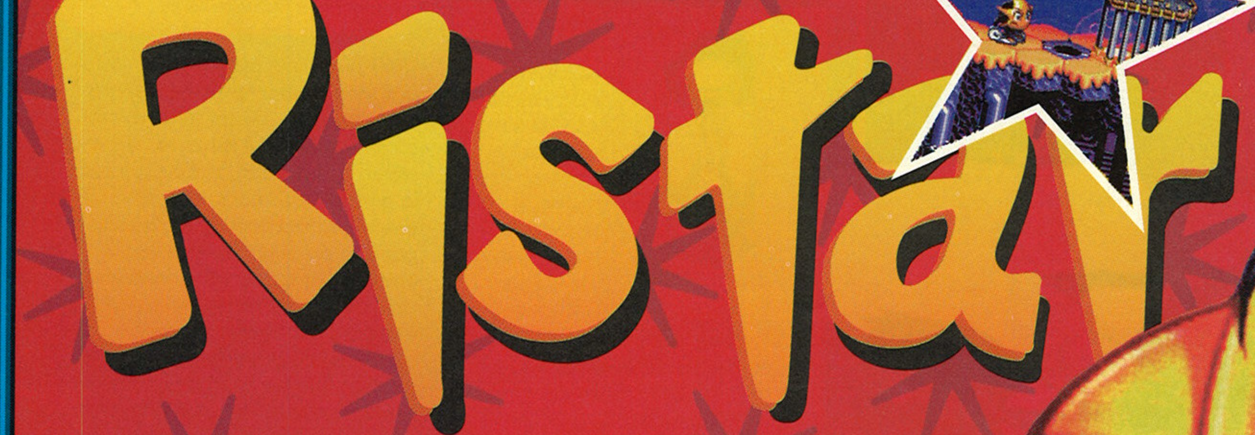
▲ La ausencia de continuaciones le dan algún aliciente.
▼ No lo terminarás porque te habrás ido mucho antes a ver al pato Lucas en televisión.

CALIDAD/PRECIO — 50

▼ Si quieres empezar otra vida desprendiéndote de tus bienes, esta es una buena forma de empezar.

GLOBAL — 53

La amplia oferta y la calidad de programas de plataformas relacionados con personajes de los dibujos animados, nos obliga a descartarlo de la lista. Sigue nuestros pasos.









TIPO DE JUEGO
PLATAFORMAS

PRECIO	EL SUYO
POR	SEGA
DESDE	AHORA

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 4
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD:FACIL

1ª PUNTUACION
25,000

ORIGEN
RISTAR fue ideado, en un principio, como un acompañante para SONIC.

CALIFICACION



OBJETIVO
Acompañar a la estrella Ristar a través de un intrincado mundo de obstaculos, desniveles y abundantes enemigos.



◄ *Ristar es atacado por la ladilla gigante.*

VAYA MUNDO

La acción del juego transcurre a través de varios planetas con tres fases todos ellos. Cada uno de los mundos tiene unas características propias, el primero simula un bosque, con una flora y una fauna que pueden llegar a ser mortales. El segundo, Undertow, se desarrolla casi siempre bajo el agua, con una serie de cuevas llenas de morenas, rubias y otras especies altamente dañinas para la salud. Scorch, el tercer escenario en cuestión, está lleno de objetos incandescentes, incluyendo lava y placas vitrocerámicas. Sonata, como su propio indica, es un planeta musical en donde violenes voladores y guitarras asesinas pueden terminar contigo. Una vez se pasan los planetas, Ristar se dirige directamente a una fase de bonus.

Ristar es un personaje que proviene del espacio exterior. Mientras estaba tranquilamente en su mundo tomando un relajante baño de sales, la pequeña estrellita recibe un mensaje de socorro de sus insoportables vecinos del planeta Fezs, la misiva decía algo así: "Alguien ha secuestrado a tu padre, el gran líder, y esta esclavizando a la plebe. ¡Ayuda!."

El honor y la familia de Ristar estaban en peligro, se tenía que preparar para una misión interestelar. Sus cinco puntas son algo extraño, incluso se reían de el en el colegio (lo normal son cuatro puntas). El paso de los años le han dado más fuerza emocional y un aprendizaje que le permite salir airosa de las situaciones más comprometidas.

▼ *Ristar comparte su tiempo con su verdadero profesión: domador de pollos.*



▲ *Ristar es el rey de la barra fija.*





VELOCIDAD DE VERTIGO

Cuando Ristar pasa por una tubería de metal, es capaz de agarrarla y balancearse, para después saltar y llegar a lugares inaccesibles. Si cuando está rotando aceleras en la dirección conveniente, Ristar adquiere una velocidad estratosférica que le impulsa hasta alturas insospechadas.

Este temible geranio hará uso de sus pistilos asesinos.

UNA ESTRELLA CON CABEZA

El método de ataque de Ristar es muy diferente al de otros héroes de los juegos de plataformas de **Sega**. El salto en la cabeza del contrario esta pasado de moda, ahora lo que se lleva es coger al contrario y estrellarlo contra tu propio cráneo. El problema surge cuando al coger al enemigo no sueltas el botón y, entonces, lo que en un principio iba a ser un punto a tu favor, se convierte en uno en contra.



El Diente de León es uno de los transportes más económicos que existen.

COMENTARIO



THE PUNISHER

Sin previo aviso, sin estruendosas campañas publicitarias, es como a veces llegan los grandes juegos. Un claro ejemplo es RISTAR que, como quien no quiere la cosa, se ha colado en nuestra redacción y se ha convertido en una grata sorpresa.
Este es uno de esos títulos a los que deberían jugar los más pequeños , en vez de a los soporíferos cartuchos que pretenden ser educativos. RISTAR es un alucinante arcade orientado a los "peques", con un colorido, un sonido y una jugabilidad fuera de serie. Recuerda bastante a las producciones de Treasure sin dejar de ser un cartucho con identidad propia. Me cautivó desde el primer momento y estuve tarareando sus melodías durante días. En definitiva, todo un espectáculo visual que deleitará a los usuarios más exigentes .

LOS BONUS DE SIEMPRE

Siempre hay una tubería que transporta a Ristar a una fase de bonus. En cada una de estas etapas el objetivo es simple: coger el tesoro. Normalmente, esto significa que nuestro amigo tendrá que demostrar sus habilidades como gimnasta en la barra metálica.



COMENTARIO



DE LUCAR

El afán de Sega por explotar el fenómeno SONIC estuvo a punto de convertirme en un fiel seguidor de las enseñanzas del Dr. Robotnik. Comprenderéis entonces que cuando sus mentores nos hablaron de RISTAR como un compañero para SONIC, me temiera lo peor. Como otras muchas veces, me equivoqué, porque el juego y el personaje son realmente interesantes. Gráficos simpáticos y colotistas, escenarios bastante variados, acción sin quebraderos de cabeza y una mecánica de bastante atractiva. El único pero que podréis encontrarle es que resulta sencillo para un jugador veterano. De cualquier modo, mejor de lo que esperaba. Sorpresa como este nuevo título son siempre de agradecer.



Benidorm es un lugar peligroso.



Buscando en el baúl de los recuerdos.

Y el "agüelo" fué mi "caló" allá en la mina.



GRAFICOS — 88

▲ Gran variedad de escenarios bien diseñados y un personaje carismático.
▼ -Las combinaciones de colores resultan un poco horteras.

SONIDO — 81

▲ La melodía de la primera fase es fantástica y las demas no están mal. Los FX funcionan a buen nivel.
▼ Hay unos cuantos efectos molestos al oido.

JUGABILIDAD — 85

▲ Tremendamente jugable. RISTAR tiene un sencillo control de movimientos y ataque.

DURACION — 77

▼ Su dificultad no es elevada y no será muy complicado terminarlo con 4 continuaciones. Para un jugador experimentado llegar al final será coser y cantar.

CALIDAD/PRECIO — 83

▼ Hay juegos mejores, pero muy pocos cuentan con un personaje tan consistente.

GLOBAL — 84

Divertido, variado y con un protagonista original y simpático. Una opción bastante interesante para los amantes de las plataformas.

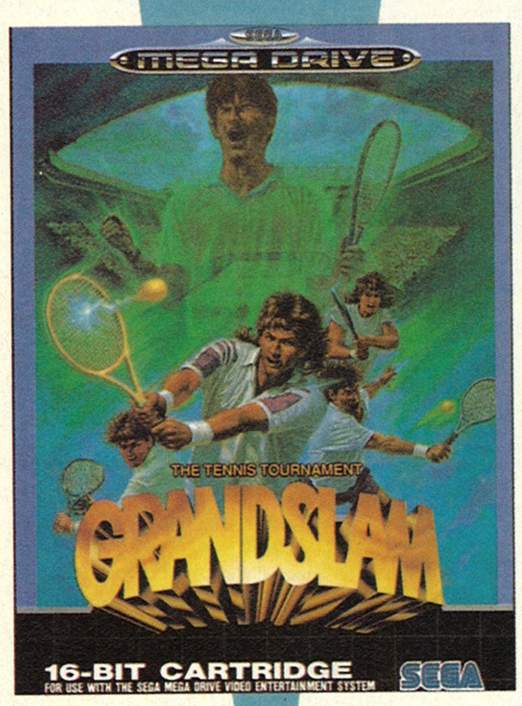
¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM
MEGA DRIVE

DEVILISH
GAME GEAR

RAINBOW ISLAND
MASTER SYSTEM



GRANDSLAM
La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS



DEVILISH
Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER



RAINBOW ISLAND
El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ❑ Grandslam (Mega Drive)
- ❑ Devilish (Game Gear)
- ❑ Rainbow Island (Master System)

También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
- ☐ **Giro postal núm.** .... **de fecha** ....
- ☐ **VISA: Tarjeta nº** ____ ____ ____ ____
- ☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** ____ ______ _____

Fecha de caducidad de la tarjeta .... **Firma:**
Nombre del titular, si es distinto ....

COSMIC CARNAGE







TIPO DE JUEGO
BEAT 'EM UP

PRECIO ASTRONOMICO

POR SEGA

DESDE EL COSMOS

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 3
RESPUESTA: MALA
DIFICULTAD: ADECUADA

1ª PUNTUACION
TERCER LUCHADOR

ORIGEN
Primer beat´em up para *MD 32X* con inevitables influencias de clásicos del género. Lástima que sean mínimas.

PUNTUACION



OBJETIVO
En un combate a tres asaltos deberás acabar con unos extraños enemigos, empleando tus artes y golpes especiales.

Las cárceles, sus intentos de fuga y las persecuciones a presidiarios son temas muy tratatados en el cine: "El Fugitivo", "Asesinos Natos" o "La Fuga de Alcatraz" son algunos de los títulos más importantes que abordan esta materia. Este es el argumento utilizado por Sega para su último beat'em up para 32X: COSMIC CARNAGE.

Una rebelión en una cárcel intergaláctica que está fuera de control. La mayoría de los guardianes se han largado ante las amenazas de los reos enfurecidos. El problema es que estos cobardes vigilantes, sólo han dejado un vehículo espacial disponible para abandonar la macroprisión. A partir de ahora, habrá una lucha encarnizada por conseguir el ticket de la libertad: la cápsula de emergencia.



▲ El hombre Saxofón a punto de jamarse al contrario.

◄ La enfermera Yotecuido hace un análisis de sangre.

LOS ACCESORIOS

Cylic, Zena-Lan, Naruta y Tyr son los afortunados luchadores que tienen en su poder las armas. Los objetos necesarios son seleccionados al principio del nivel y serán de gran utilidad en el desarrollo del juego. Por ejemplo, Cylic tiene acceso a una ametralladora y unas cuantas granadas, Zena-Lan puede optar por armamento ligero o pesado, y así un largo etcetera.





◄ Estos son mis poderes.

LOS PRESIDIARIOS

COSMIC CARNAGE tiene ocho combatientes, cada uno con características diferentes. Además, podemos encontrar serpientes, mutantes viciosos y otros insectos.que poseen cuchillas de varios tipos que pueden hacer mucho daño. Algunos luchadores gozan del privilegio de elegir arma al principio del combate.

TALMAC

Un fugitivo con una afiladas garras.

NAJA



Tiene forma de serpiente y su cola es bastante peligrosa. No le des la espalda.



COMENTARIO

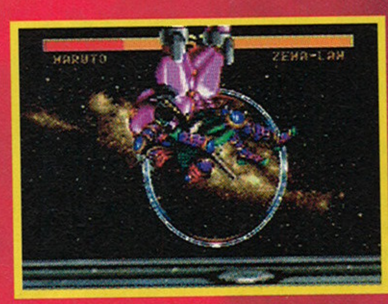


THANATHOS

¡Cielos! ¡Horror! Cuando por fin me había repuesto de la horrible visión del ETERNAL CHAMPIONS aparece un nuevo título consistente en una paella de sprites denominado, COSMIC CARNAGE. La crueldad de algunos programadores no tiene límites, como demuestra el hecho de producir semejante ladrillo enmascarado de Beat' em Up con scaling incluido. No es que no rentabilice ni por asomo las cualidades técnicas del 32 X, es que simplemente no aprovecha ni las de *Mega Drive*. Sin ir más lejos, las fases de los jefes del MAZIN SAGA eran una maravilla comparado con esta inutilidad que no merece ni la electricidad que gasta. Si tienes ese magnífico periférico llamado *32X*, hazte con el DOOM o el SUPER AFTER BURNER, y olvídate de esta pesadilla de juego. El que avisa no es traidor.







Se dan clases de baile de salón.

COMENTARIO



MAVERICK

La impredecible Sega vuelve a la carga con un título que, como ya ocurrió con su deplorable y pesado CHAMPIONS, tiene el mismo interés que una película de Fellini. Escarmentados como están de su anterior fracaso con el juego mencionado (no vendieron prácticamente ninguna copia de las miles que encargaron), parece mentira que osen lanzar al mercado COSMIC CARNAGE, que como juego de lucha no tiene ningúna valía. Sega, en vez de contentar a sus maltratados usuarios, sigue convencida de que las ventas es lo único que importa. Terrible error: cuando sus incondicionales comprendan esta tomadura de pelo comenzarán a pasar de la compañía nipona. Es lamentable que no centren sus esfuerzos en el mundo de las Coin-op, donde siguen siendo unos genios.

GRAFICOS — 71

▲ Grandes sprites y un zoom al estilo SAMURAI SHODOWN.
▼ La animación de los personajes es pésima y los colores desentonan cantidad.

SONIDO — 49

▼ Melodías para el olvido y unos efectos lamentables para un juego de lucha. En sintonía con la mediocridad del programa.

JUGABILIDAD — 51

▲ Los beat'em up siempre merecen que les echemos un vistazo.
▼ La lamentable animación de los personajes y el ritmo soporífero impiden cualquier tipo de adicción.

DURACION — 36

▼ Juegos como este es mejor que duren poco. La mejor forma de terminarlo es no empezarlo.

CALIDAD/PRECIO — 36

▼ Si eres multimillonario o un coleccionista empedernido puedes hacerle un sitio en tu colección.

GLOBAL — 49

Desde luego que Sega no se ha lucido con este juego. Esperaremos a una futura reprogramación en la que aprovechen mejor la capacidadd que ofrece 32X.

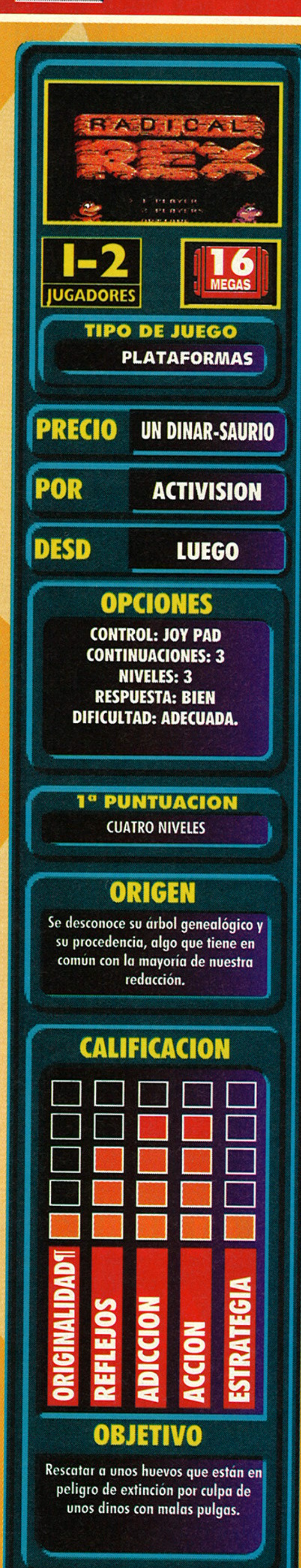
Supermejillón atacada por la perra de cabellos azulados.







Además de los consabidos golpes, el juego nos obsequia con alguna incontinencia renal.



RADICAL REX

1-2 JUGADORES

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

PRECIO: UN DINAR-SAURIO

POR: ACTIVISION

DESD: LUEGO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: BIEN
DIFICULTAD: ADECUADA.

1ª PUNTUACION

CUATRO NIVELES

ORIGEN

Se desconoce su árbol genealógico y su procedencia, algo que tiene en común con la mayoría de nuestra redacción.

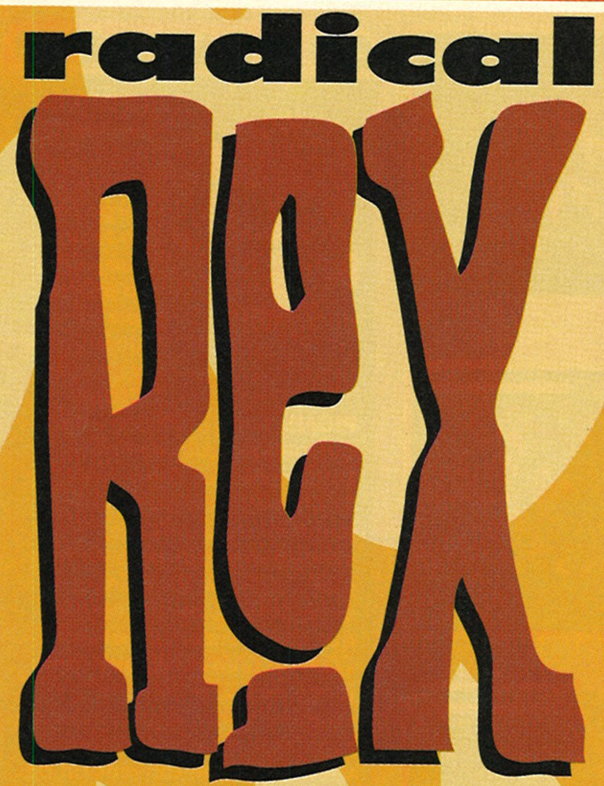
CALIFICACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

OBJETIVO

Rescatar a unos huevos que están en peligro de extinción por culpa de unos dinos con malas pulgas.

radical





Rex es un dinosaurio con una estatura próxima al suelo, un poco gordito y con una mala leche que asusta. Tu misión será la de guiar a este pequeño héroe a través de los escenarios más locos y disparatados del planeta. Por su parte, Rex tendrá que descubrir la luz, retar al mismísimo Belcebú y salvar a su preciosa dinosaurio de la una muerte segura.

La verdad es que todo lo anterior es mentira, pero por lo menos sería algo más interesante que el argumento real del juego, en el que este simpático personaje se limita a recorrer paisajes prehistóricos subido en un monopatín. Una lástima que a este sonriente cocodrilo antidiluviano no le hayan otorgado otra misión más entretenida. Resulta más excitante un capítulo del Lagarto Guancho, aunque el protagonista es más grande y feo.

LIMO REX



Rex, como habrás podido adivinar no es un dinosaurio normal. Para empezar está vivo en la actualidad y, además, es capaz de montar en un monopatín. **RADICAL REX** no es el primer juego en el que el protagonista viaja a bordo de un patinete, recordar, por ejemplo, WONDERBOY. Una vez que Rex entra en escena es prácticamente imparable, puesto que coge una velocidad de vértigo. Además, este pequeño animalito es casi invencible y sólo se para cuando se estrella contra un muro. Como nota curiosa, apuntar que nuestro gracioso amigo rechazó un papel estelar en la famosa película de Spielberg, "Jurasic Park".



▲ *Rex en dura lucha con el 'diodenar' del gigante Aniceto.*



COMENTARIO


ASIKITANGA

Sin duda alguna, a estas alturas comienzas a estar cansado de juegos de plataformas que no aportan nada nuevo. Este es el caso de RADICAL REX. De todas maneras, si como consolero todo lo que buscas son juegos que te permitan demostrar tu habilidad y pericia, este título puede interesarte. Personalmente te recomiendo que sigas la pista a juegos más sugerentes como EARTHWORM JIM, DYNAMITE HEADDY o SONIC y KNUCKLES, por poner algunos ejemplos. Una lástima que un personaje tan simpático como Rex no disponga de una aventura más interesantepara demostrar su talento.

COMENTARIO


R. DREAMER

El último lanzamiento de Activision para los 16 bits de Sega no marcará un hito en la historia del videojuego ni provocará la admiración del público como DYNAMITE HEADDY, EARTHWORM JIM o PITFALL, pero quedará en el recuerdo como un simpático juego de plataformas. El apartado musical es de lo más logrado, con unas melodías a las que no se les puede poner ningún tipo de pega. En el apartado gráfico nos encontramos con un aprovechamiento mínimo de la paleta de colores de *Mega Drive* y unos escenarios poco originales que no contribuyen a mejorar el aspecto general de este título. Las animaciónes del protagonista son graciosas y están bien acabadas, sin embargo, Rex no parece un personaje sólido como para elevarlo a la categoría de estrella. Para concluir, podríamos decir que RADICAL REX no está mal, pero tampoco es una maravilla.





▲ *Los controles de alcoholemia son cada vez más rigurosos... dkjkad*

EL PODER DEL FUEGO

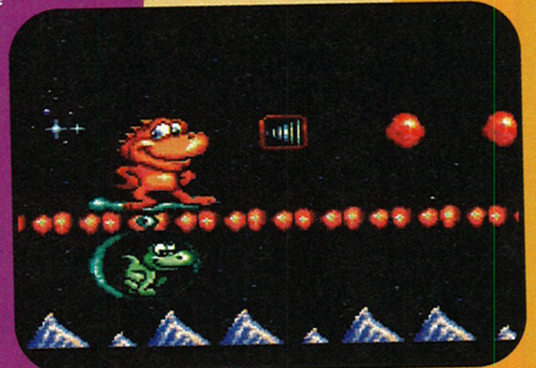


▲ *El píloro es un excelente cuarto de juegos.*

Rex, pese a ser uno de los dinosaurios más pequeños jamás visto, es capaz de escupir fuego como si de un gran dragón se tratase. Durante toda la aventura podrás observar una serie de canicas rojas que no debes dejar escapar, ya que sirven para aumentar la capacidad de tus llamaradas. Convertido en un lanzallamas andante podrás chamuscar todo lo que se interponga en tu camino. ¡Cuidado con los bomberos.



▲ *Me pareció ver un lindo gatito...*



GRAFICOS — 84

▲ Explèndidos sprites y algunos escenarios realmente fantásticos.
Recreación bastante cómica de los personajes, gestos y muecas por doquier.

SONIDO — 81

▲ Uno de los mejores apartados. Sonido sencillo, pero eficaz. Melodías marchosas para ambientar las correrías del pequeño dino.

JUGABILIDAD — 84

▲ Rex posee un gran repertorio de habilidades para disfrutar plenamente de un juego de plataformas.
▼ Todas ellas están enfocadas a eliminar enemigos.

DURACION — 79

▲ Fases largas y llenas de obstáculos dispuestas para hacernos la vida imposible.
▼ No es el juego más apropiado para plataformeros con una gran experiencia.

CALIDAD/PRECIO — 77

▲ Un buen programa de plataformas, aunque tampoco podemos darle el calificativo de genial.
▼ Si eres de los puristas del género puede que no te enganche.



GLOBAL — 78

Completo y simpático juego de plataformas que aporta algo de interés al género, además, el protagonista resulta bastante divertido.



YOGI BEAR







TIPO DE JUEGO: AVENTURA

PRECIO: CESTAS

POR: GAMETEK

DESDE: JELLYSTONE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES:A GANAR
NIVELES:POBRE
RESPUESTA: REGULAR
DIFICULTAD:AJUSTABLE

1ª PUNTUACION

FINAL DE LA FASE DE LA MINA

ORIGEN

Otro videojuego basado en un popular personaje de una serie de dibujos animados .

GAME BREAKDOWN



OBJETIVO

Guiar al oso Yogi a través de un parque natural plagado de peligrosos enemigos.

En cuanto Yogi abrió los ojos al despertar de su hibernación encontró el más desolador de los espectáculos: su casa, el parque nacional de Jellystone, había sido invadido por una serie de plantas químicas que iban a destrozar el ecosistema de la reserva. ¡Yogi debía avisar al guardia Smith cuanto antes!. El simpático oso deberá, además, alertar a todos sus vecinos para que se pongan a salvo.

Desde las altas montañas nevadas, a través de las minas de oro, y dentro del bosque se puede considerar que este juego es pura plataforma. Cada fase está dividida en niveles llenos de asustados amigos y enfurecidos enemigos. Durante el transcurso de su aventura, nuestro amigo podrá ir cogiendo bonus de tiempo y trozos de pastel que aumentarán su barra de energía. ¿Podrá el carisma de este, en su tiempo, popular oso (ahora sólo aparece ocasionalmente en los especiales de navidad de Hanna-Barbera) levantar un juego que no deja de ser el típico arcade de plataformas de toda la vida? Continúa leyendo y lo sabrás.





LA GUERRA DEL PASTEL

Para mantener su barra de energía a pleno rendimiento durante todo el juego, Yogi dispone de un jugoso pastel de ciruelas laxantes al que puede meter un tiento de vez en cuando. Desgraciadamente, toda la manada del osos del parque ha despertado de su letargo invernal y buscan desesperadamente alimento. Como el McDonalds del parque ha cerrado por la falta de higiene personal de sus empleados, no tienen mas remedio que intentar echar mano al pastel de Yogi. Por suerte para nuestro protagonista, una confitería anónima le ha dejado trozos de tarta por todo el camino para superar las posibles eventualidades que le puedan surgir en su disparatada aventura.





¡VAMOS, BUBU!

Al igual que ciertos miembros de la redacción de Super PC, el oso Yogui sufre constantes ataques de somnoliencia profunda. Esto le da la oportunidad de participar en una extraña ronda de bonus. De la mano del osito Bubu, podrá bucear en el inexplicable mundo de los sueños para encontrar un reloj que, además de permitirle continuar en el juego, le indicarán cuando están listos los huevos, le proporcionará unos cuantos puntos extra.







COMENTARIO



NEMESIS

A pesar de que no es ninguna maravilla, tengo que rendirme al encanto y lsencillez de esta simpática recreación de las aventuras del oso Yogui. Si, vale, puede que sea monótono y que no tenga jefes de fin de fase, que la mecánica sea parecida en todo momento y que, en definitiva, sea inferior al resto de juegos de plataformas de *Mega Drive*. Pero a pesar de todo esto, e inexplicablemente, este título es de mi agrado. Me gustan sus gráficos, cargados de colorido, su naturalidad y, además lo paso como un enano con el grito digitalizado del principio. En definitiva, me parece un juego simpático, divertido y falto de pretensiones, algo poco habitual hoy en día. Para mí, un cartucho bastante recomendable.



▲ *El famoso bandolero Alonso de Viana y Churrero, bajo su acostumbrado disfraz de erizo afeminado, se dispone a acosar físicamente al pobre Yogi.*





COMENTARIO

CHIP&CE

El simpático oso, habitante habitual del parque Jellystone, debuta en el mundo de las consolas de la mano de Gametek. El género elegido es un un arcade, con grandes dosis de plataformas, en el que se ha puesto un especial cuidado en lograr unos escenarios coloristas, al más puro estilo de *Amiga*. Sin embargo, la monotonía se apodera rápidamente del jugador más osado, ya que sus larguísimas fases apenas ofrecen variedad. Si a este hecho le añadimos la inexistencia de jefes de fase, el resultado llega a ser, en algunos momentos, una continua carrera hacia el final de la fase. El personaje de Hanna Barbera es lo más destacable de un cartucho con el que Gametek sigue su mediocre trayectoria, que en España sólo habíamos podido valorar con el desafortunado BRUTAL.

GRAFICOS 62

▲ Yogi es Yogi. Pero, poco más del encanto de Hanna-Barbera.
▼ Animación pobre, escenarios repetidos y poco originales.

SONIDO 59

▼ Las meldías son como para llorar. Los FX no merecen tal nombre. Rescatamos, únicamente, el famoso grito de Yogi.

JUGABILIDAD 55

▼ El protagonista, el oso Yogi, es un ejemplo de incontrolabilidad y te costará horrores hacerte con su manejo.

DURACION 50

▲ La aventura es demasiado compleja en muchos de sus tramos.
▼ Pero la sensación que tendrás es que se repite hasta la saciedad. No te cautivará.

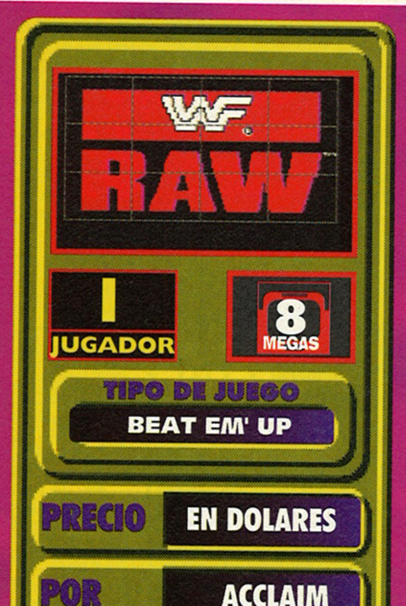
CALIDAD/PRECIO 40

▼ Hay cientos de títulos con más carisma y calidad. Si lo compras estás Boo-Boo. Sólo para aférrimos del famoso protagonista.

GLOBAL



En un mundo tan competitivo como el del videojuego, programas como este no tienen ninguna posibilidad. Un intento más de aprovechar el tirón de un dibujo animado.



DESDE: SIEMPRE

OPCIONES

CONTROL: GUESS
CONTINUACIONES: N-A
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: DURA

1ª PUNTUACION

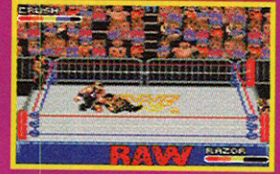
SUMO

ORIGEN

Aunque nuestro país llegó tarde al fenómeno Wrestling, también hemos podido disfrutar de algún juego de lucaha en *Mega Drive*.



¿Eres gordo?, ¿la gente se ríe de ti cuando vas por la calle?, ¿tu padre no te quiere dar la paga semanal?,¿tu madre no quiere darte más Pralin?: no te preocupes, eso mismo le sucede a The Punisher, pero ha encontrado la solución idónea y quiere compartirla con todos vosotros.



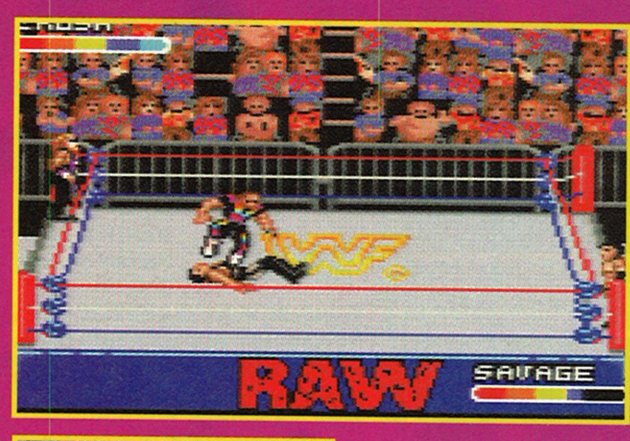
Hay una lugar en EE.UU. que si tienes este tipo de cuerpo te llegan a pagar fortunas inmensas, sólo tienes que dejarte melena hasta los hombros, aprender a doblar monedas con los dientes, entrenarte en gritar a la gente de la calle y a los comentaristas y...i bingo!: te has convertido en luchador de wrestling!. Todo lo que viene después corre de tu cuenta. Debes elegir el traje mas ridículo que se le pueda ocurrir a tu mente calenturienta y empezar a jugar con la pequeña portátil de **Sega** (también conocida como ***Game Gear***).













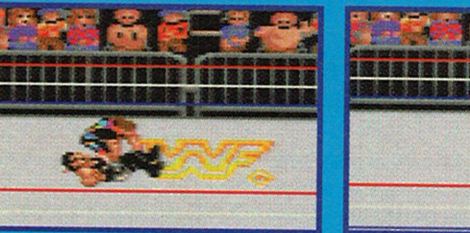
▲ *Tranquilo, yo te espanto esa mosca.*

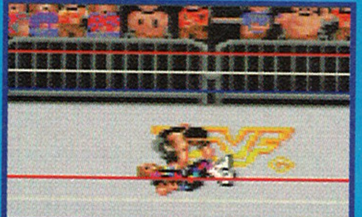


▲ *Los espectadores rugen mientras Yuste Alias "La Española Roja" acaba con los sufrimientos de Tristán, "La Osezna Enamorada".*





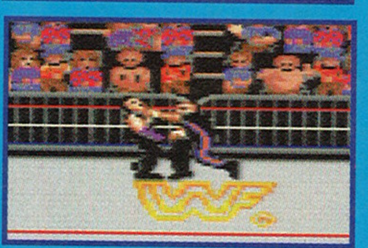






GOLPES SECRETOS

Cada personaje del circuito de wrestling (hay diez) posee una característica determinada o un movimiento especial que le diferencia del resto de luchadores. La técnica es la misma para todos los combatientes, pero el tiempo cambia. Algunos, como el golpe de Razor Ramón requiere que la energía de sus contrario sea baja, mientras que otros como el de Bret Hart necesita que el oponente esté en el suelo.



▲ *¿Estudias o trabajas?*







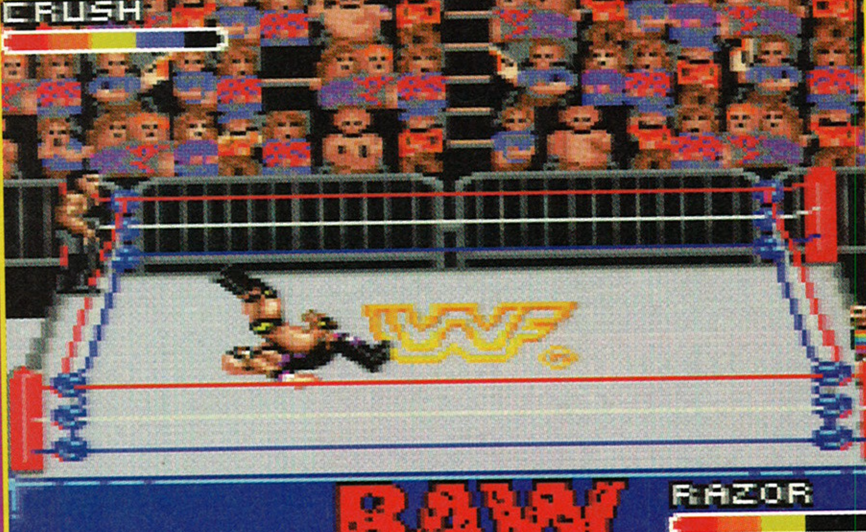




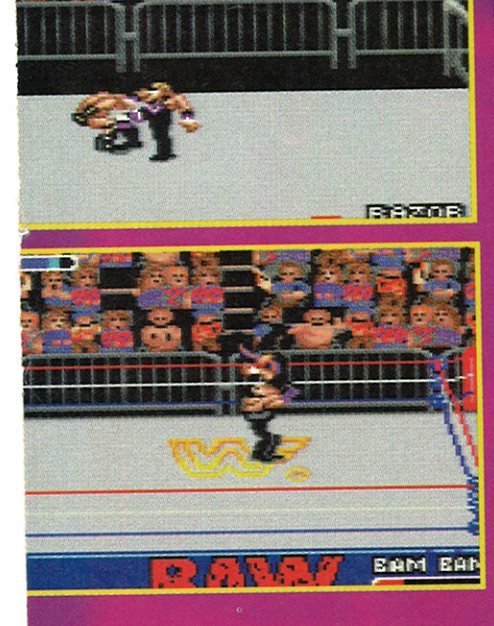
ACABAR CON EL CONTRARIO

Lo que diferencia al wrestling con el resto de los deportes de lucha o que impliquen algún contacto físico es que aquí, los contrincantes no disimulan las ganas de destrozar al contrario, todo en aras del espectáculo. Este elemento tan característico ha sido reproducido parcialmente en ***Game Gear.*** Debes apretar los dos botones del mando a la vez para coger a tus oponentes y, después, realizar cualquier movimiento para tumbarle.









COMENTARIO



THANATHOS

Comienza otro nuevo año y, como de costumbre, aquí tenemos nuestra ración de WWF. ¿Y cuántas van ya? Cada vez me parece más lejano el tiempos en que esperaba con impaciencia las andanzas de Hulk Hogan y el Guerrero Americano para mi *Game Boy* o mi *Mega Drive*. Parece inexplicable el hecho de que alguien pueda seguir interesado en una nueva entrega de la WWF, cuando es exactamente igual a la anterior. Puede que a los amuermados granjeros de Iowa no les importe y compren cientos de cartuchos de la WWF para sus *Game Gear*.

COMENTARIO



MAVERICK

Cuando las televisiones privadas comenzaron a implantarse en nuestro país, muchos españoles no podíamos verlas al no tener orientada correctamente la antena colectiva. Yo fui uno de ellos y debía conformarme con lo que mis amigos me contaban de un programa deportivo que respondía al nombre de Catch. El día que por fin pude disfrutar de la emisión de dichas cadenas, comprobe que el programa en cuestión era infantil, estúpido y para gente de cabeza hueca. Me niego a comentar un juego de Catch. Las razones creo que son bastante obvias.

GRAFICOS



▲ Colores brillantes y personajes bien animados.
▼ Cuesta un poco de esfuerzo visual reconocer a los protagonistas.

SONIDO



▲ Música y efectos a go-go.
▼ Las melodías resultan bastante vulgares.

JUGABILIDAD

80

▲ Toda la acción que siempre has deseado en un juego de lucha.
▼ Aunque todo el rato sea la misma. Es repetitivo hasta la saciedad.

DURACION

79

▲ Largo, sobre todo si contamos con el modo Hard.
▼ No es lo suficientemente variado como para que juegues durante mucho tiempo.

CALIDAD/PRECIO



▲ En *Game gear* no hay muchos juegos de este tipo.
▼ Si no eres un seguidor del género no te entusiasmará

GLOBAL



WWF RAW es un buen título, con acción constante y correcta ejecución técnica. Ideal para los aficionados a este espectáculo de pseudolucha.





1-2 JUGADORES



TIPO DE JUEGO: CONDUCCION

PRECIO: DE FABRICA

POR: SEGA

DESDE: LA M-30

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTAS: POBRE
DIFICULTAD: FACIL

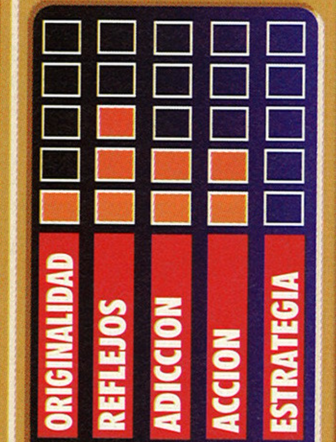
1ª PUNTUACION

HASTA EL CUARTO NIVEL

ORIGEN

Un posible antecedente de este engendro podría ser la recreativa de Sega RAD MOBILE.

CALIFICACION



OBJETIVO

Conducir tu coche lo más rápido posible evitando quedarte dormido al volante. Algo realmente complicado.



Parece que una especie de nuevo Mad max anda suelto por las autopistas de Estados Unidos. Trepidante aventura en la que un hombre (pelín colgado), su coche y su resistencia renal te retan a cruzar de costa a costa el norteamérica. Sin pausa, sin paradas, sin avituallamientos, sin ligarse a las mozas que hacen auto stop, deberá hacer frente a la invitación de este deleznable sujeto. Lo más curioso es que este pirata del asfalto ofrece una gran cantidad de dólares al que logre derrotarle. Si te sobra el tiempo como a este pobre hombre, únete a él en este maratón automovilístico que te llevará desde Los Angeles hasta New York, sin ni siquiera pasar por Iowa.

Este es el primer arcade de carreras programado para *Saturn* . Una lamentable y churrera adaptación de una de las mejores recreativas de la propia Sega: RAD MOBILE.

A si que ya sabes: si quieres convertirte en un suicida de la carretera y si tu vida es un verdadero bodrio, no tienes nada que perder (salvo el tiempo) apuntándote a esta competición.

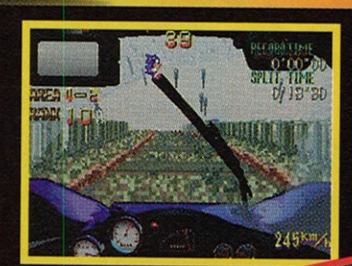


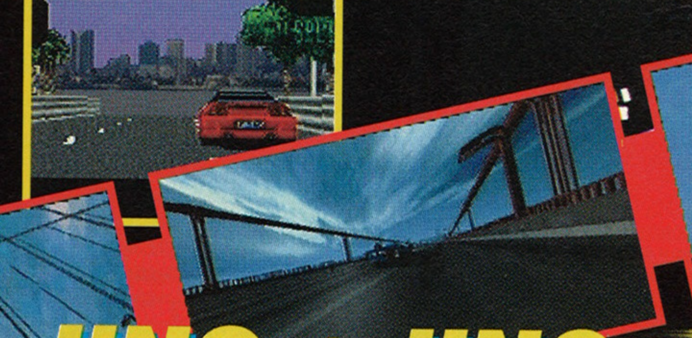




PISANDO SOBRE SEGURO

GALE RACER, por desgracia, no es sólo la simple conversión del ya mencionado RAD MOBILE. Por medio del teorema de Filiberto, y gracias a los últimos adelantos tecnológicos que incorpora ***Saturn*, Sega** ha creado una nueva modalidad de scaling que podríamos denominar "Scaling Tudelano". El burdo truco consiste en hacernos creer que, en lugar de circular sobre una carretera uniforme, rodamos sobre un montón de rodillos abandonados en la carretera. A nosotros, desde luego, no nos la dan con queso





UNO + UNO= TRES

GALE RACER incorpora una opción para dos jugadores, no disponible en la recreativa original. En este caso la carrera consistirá en el duelo directo entre el coche rojo (cuya mascota es Knuckles) y el coche azul (con la figura de Sonic como estandarte). Hay cuatro circuitos en los que competir, pero son bastante más cutres, por increible que parezca, que los del modo de un jugador.



RACER

USA EL LIMPIA-PARABRISAS



En determinados circuitos las condiciones atmosféricas te obligarán a usar los limpiaparabrisas y encender las luces largas.

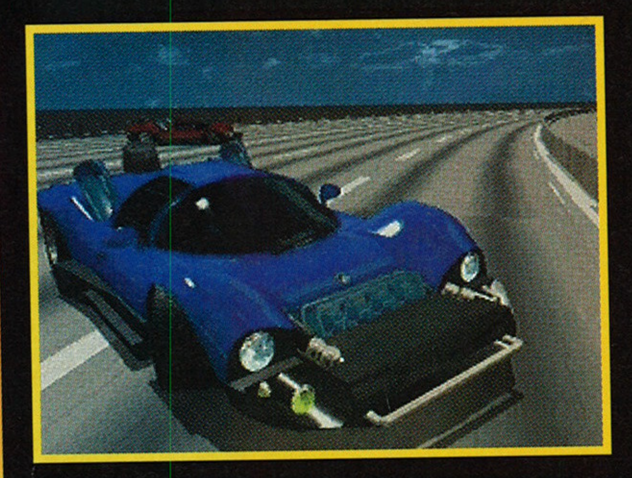


LO MEJOR ESTA AL PRINCIPIO

Como no podía ser de otra manera, **GALE RACER** incorpora una espectacular, aunque algo pasada de moda, intro a la que los usuarios de ***CD Rom*** estamos ya acostumbrados. En ella podrás ver las imágenes del coche randerizado e increíbles derrapes. Estas secuencias también se pueden ver entre niveles cuando estés jugando en la opción dos jugadores. Después del buen comienzo todo se viene a bajo. ¡Qué pena!.

EL LLAVERO MACARRA

Como en los coches de los más quinquis, tendrás una pequeña mascota (en este caso un Sonic) colgada del retrovisor. Además para más inri, ganarás una más cada vez que adelantes a un rival. Digno de un verdadero hortera de la carretera. Patético.



▲ *¿Coche nuevo? ¡No, Rally!*

COMENTARIO



DE LUCAR

Sorpresa, estupor y después desencanto. Así puede resumirse la experiencia GALE RACER, un juego de carreras que pretendía ser la réplica de la espléndida recreativa RAD MOBILE, y que acabo siendo tal petardo que hubo que cambiarle hasta el nombre para evitar malos entendidos. Gráficamente parece más propio de *MD 32X*, con escenarios límpios de todo adorno, scroll a tirones, fondos tristes con degradados pobres, la aproximación brusca de los coches, etc. Pero lo peor de todo es la jugabilidad: monotonía absoluta, lo puedes terminar en la primera partida y con unas pausas entre recorridos que te cortan el ritmo constantemente. Entiendo que vayan a reprogramarlo para Europa, no podía ser de otro modo, ya que lo mejor es la intro y el final. En medio nada que valga la pena.



EN SUS MARCAS

El juego se compone de seis estapas, divididas en tres o cuatro tramos, en las que para vencer hay que llegar a la meta antes del tiempo establecido. Esto, debido al bajísimo nivel de dificultad del juego, es perfectamente ejecutable. Las colisiones, los frenazos harán que pierdas unos segundos, aun así hay que ser muy torpe para no conseguirlo.

AREA 1: LA COSTA OESTE

LOS ANGELES
MOJAVE DESERT
LAS VEGAS

AREA 2:LAS MONTAÑAS ROCOSAS

PROVO
SALT LAKE CITY
ROCKY MOUNTAINS

AREA 3:LAS GRANDES PLANICIES

CHEYENNE
LINCOLN
OMAHA
KANSAS CITY





AREA 4:EL MEDIO OESTE

ST. LOUIS
SPRINGFIELD
CHICAGO



AREA 5:LA VISITA A LA AMANTE

INDIANAPOLIS
CINCINATTI
COLUMBUS

AREA 6:COSTA ESTE

PITTSBURGH
WASHINGTON
PHILADELPHIA
NEW YORK





▲ *¡Qué hace ese ahí!*

COMENTARIO



MAVERICK

Con Sega uno ya no sabe si reír de locura o llorar de auténtica decepción. Hace meses nos hablaban maravillas de l32X y al poco tiempo aparecieron con un petardo bautizado con el mismo nombre, especializado en hacer auténticas bazofias como SUPER MOTOCROSS (juego malo donde los haya). Ahora, pretenden vendernos el oro y el moro con una consola como *lSaturn* que promete bastante más que su predecesora. El problema es que Sega todavía no se ha dado cuenta de lo que sus usuarios quieren: buenos juegos y no bodrios como GALE RACER cuyo lugar natural debería estar en la papelera de un cliente de Vic 20. Temblando tienen que estar los responsables de Sega viendo las maravillas que Sony y su *Play Station* están creando. En fin, o escarmentan o mucho nos tememos que se van a quedar atrás en la carrera por el liderazgo de las consolas de nueva generación.

GRAFICOS — 52

▲ La intro es extraordinaria.
▼ Después la tierra se abre y se traga todas tus ilusiones. Nada en el paisaje,nada sobre el asfalto y los coches son para llorar.

SONIDO — 52

▼ !Ten oídos para esto! . El sonido del coche es menos convincente que HARD DRIVING. De las melodías mejor no hablar porque podríamos herir tu suceptibilidad

JUGABILIDAD — 44

▼ Menos emocionante que conducir el carrito de la compra un domingo en Pryca. A no ser que la versión reprogramada para Europa cambie todo el juego, no te arriegues a probarlo.

DURACION — 31

▼ En algunas ocasiones intentamos ser benevolentes, pero con este juego es imposible. El único motivo que puede aumentar su duración es que antes o después te dormirás al volante.

CALIDAD/PRECIO — 23

▼ Aplícate el slogan de la Dirección General de Tráfico: las imprudencias se pagan. No lo uses ni aunque te lo regalen, puesto que gasta luz.

GLOBAL — 35

La conjunción del significado de las palabras inglesas travel (viaje) y trouble (problema) es la sensación que experimentarás si has cometido la torpeza de adquirir este lamentable título.

TOP 10

MEGA DRIVE / MEGA CD

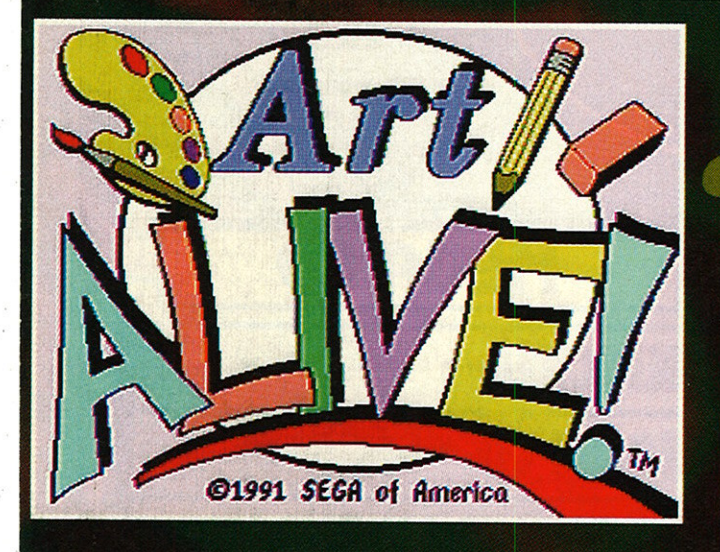
	MEGA DRIVE	MEGA CD
1	DYNAMITE HEADDY	SNATCHER
2	PROBOTECTOR	SONIC CD
3	MICROMACHINES 2	THUNDERHAWK
4	SOLEIL	SILPHEED
5	EARTHWORM JIM	YUMENI MISTERY MANSION
6	MICKEY MANIA	NBA JAM
7	NBA LIVE' 95	SOULSTAR
8	CANNON FODDER	BATMAN RETURNS
9	DRAGON BALL Z	FINAL FIGHT
10	LOS PITUFOS	MORTAL KOMBAT

6 ESTRELLAS

	MEGA DRIVE	MEGA CD
BALONCESTO	NBA LIVE'95	NBA JAM
FUTBOL	SENSIBLE SOCCER	WORLD CUP USA
FORMULA I	F-1 WORLD CHAMPIONSHIP	F-1 HEAVENLY SIMPHONY

MASTER SYSTEM / GAME GEAR

	MASTER SYSTEM	GAME GEAR
1	LOS PITUFOS	LOS PITUFOS
2	ASTERIX AND THE GREAT RESCUE	DYNAMITE HEADDY
3	MORTAL KOMBAT II	ASTERIX AND THE GREAT RESCUE



EL BASURERO

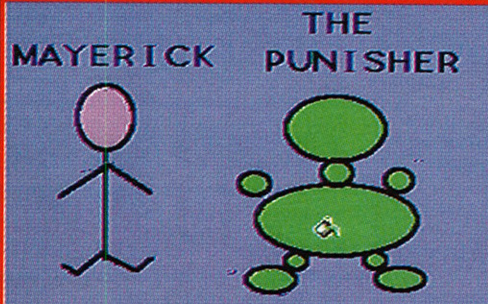
Este mes iniciamos una nueva sección, quizás la más original y destructiva jamás vista en una revista de videojuegos convencional: El basurero. ¿En qué radica la originalidad de esta sección? Pues que mientras el resto de revistas (o casi todas) comentan los buenos juegos, nosotros vamos a revisar la escoria, los juegos más cutres del catálogo de ***Mega Drive,*** para chanza y mofa de grandes y pequeños.

Y comenzamos el tiroteo con el que tal vez sea el peor juego de toda la historia de ***Mega Drive***: **ART ALIVE**. Programado por **Sega Of America** en 1991, **ART ALIVE** es un mediocre intento de programa de diseño gráfico para los 16 bits de **Sega**. Y sólo se queda en eso, en intento. Porque aparte de que es virtualmente imposible dibujar con el pad de control, el cartucho en cuestión tiene tan limitadas opciones y unos gráficos tan deleznables, que estamos seguros que que si Dalí se hubiera topado con este programa a los once años, habría abandonado el mundo de la pintura y se habría convertido en el mayor importador de chufas del continente.

Podríamos enumerar los incontables fallos de este nefasto título, pero sólo vamos a centrarnos en los más gordos y peludos: la paleta era de sólo 16 colores (todos ellos horribles, por cierto), los muñecos animados se movían cual perra cojitranca, los escenarios para colorear eran a cual más grotesco y lo mejor de todo...al no incluir el cartucho una pila de Back Up (como sería lo más normal), la única posibilidad de grabar nuestros dibujos era conectar la consola al video. Realmente impresentable.

ART ALIVE ya no es sólo el peor diseñador gráfico de la historia, sino el cartucho más nefasto e indeseable de todo el catálogo de ***Mega Drive***. Una joya para coleccionistas de material de tortura y amantes del mal gusto en general.



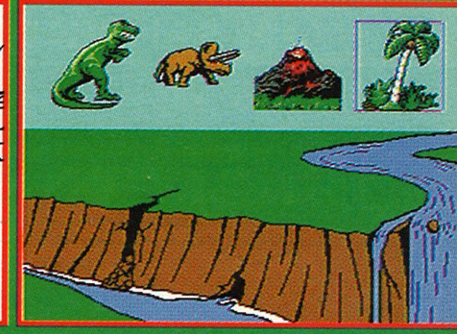




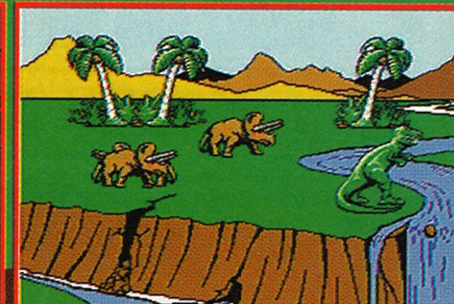
LOS PASOS A SEGUIR

Estos son los pasos a seguir para realizar una obra maestra que emocione a madres y abuelas. Elige una de las 6 planillas disponibles (a cual de ellas más hortera), usa el ilimitado poder de tu paleta de colores y pon unos cuantos bichos para animar el cotarro. Lo mejor de todo está por llegar, cuando después de tres horas haciendo el dibujo caigas en la cuenta de que no hay posibilidad de grabar tu obra de arte, con lo que habrás perdido inútilmente toda la tarde. Felicidades, campeón.





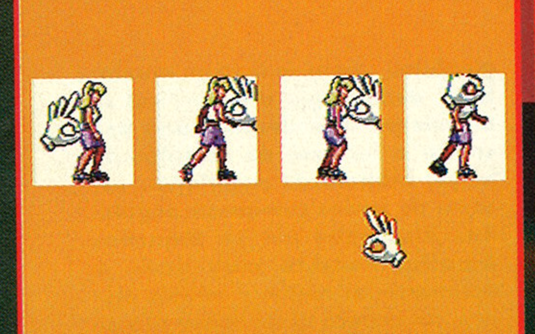




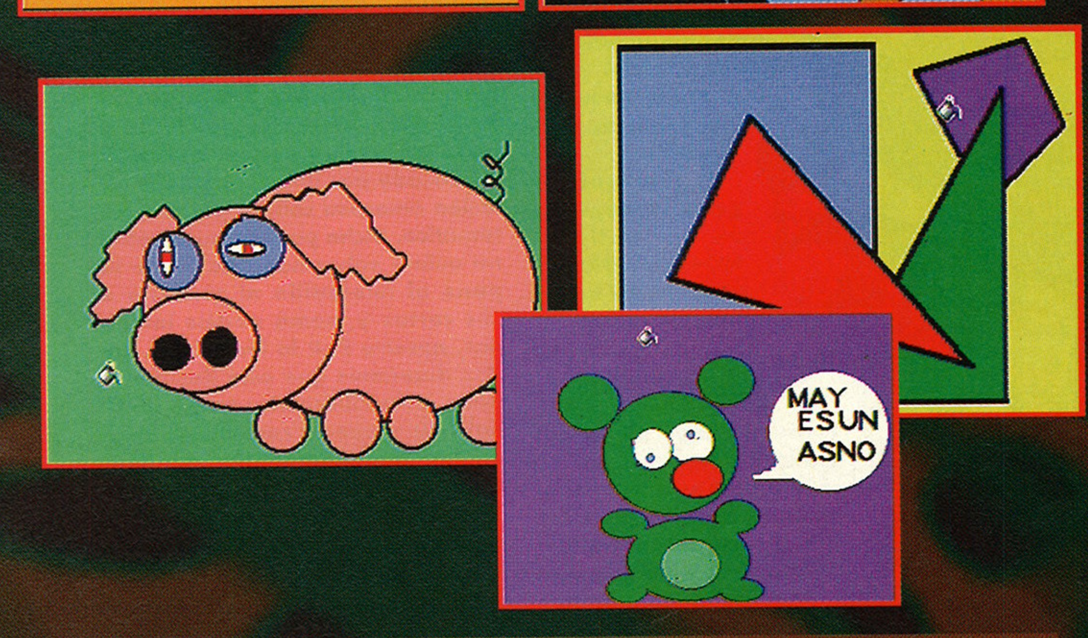
LAS ANIMACIONES MAS PERFECTAS

Los fans de las películas de animación underground disfrutarán con la opción de dibujos animados de **ART ALIVE**. ¡Hasta cuatro cel para dibujar!, que te permitirán crear las mas chicharreras animaciones de la historia.







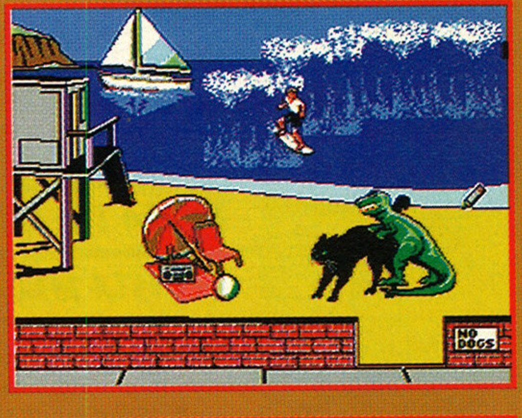


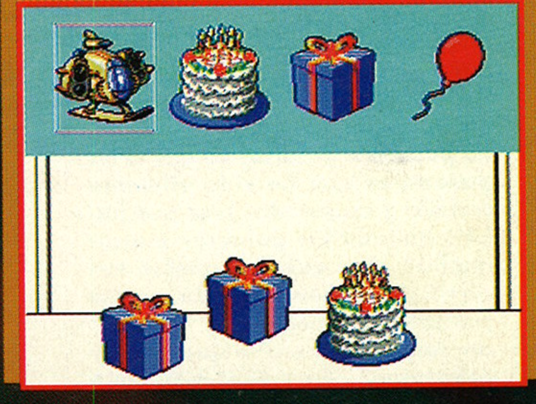


TAMPONES DE TINTA Y SELLOS VARIADOS

La opción más recomendable para los que no sean muy aptos dibujando, y sobre todo para aquellos que no quieran perder el tiempo con semejante inutilidad. Para ellos, **ART ALIVE** incluye esta simpática opción en la que se puede elegir diferentes figuras y personajes y estamparlos en la pantalla a gusto del usuario. Tan divertido como apasionante.





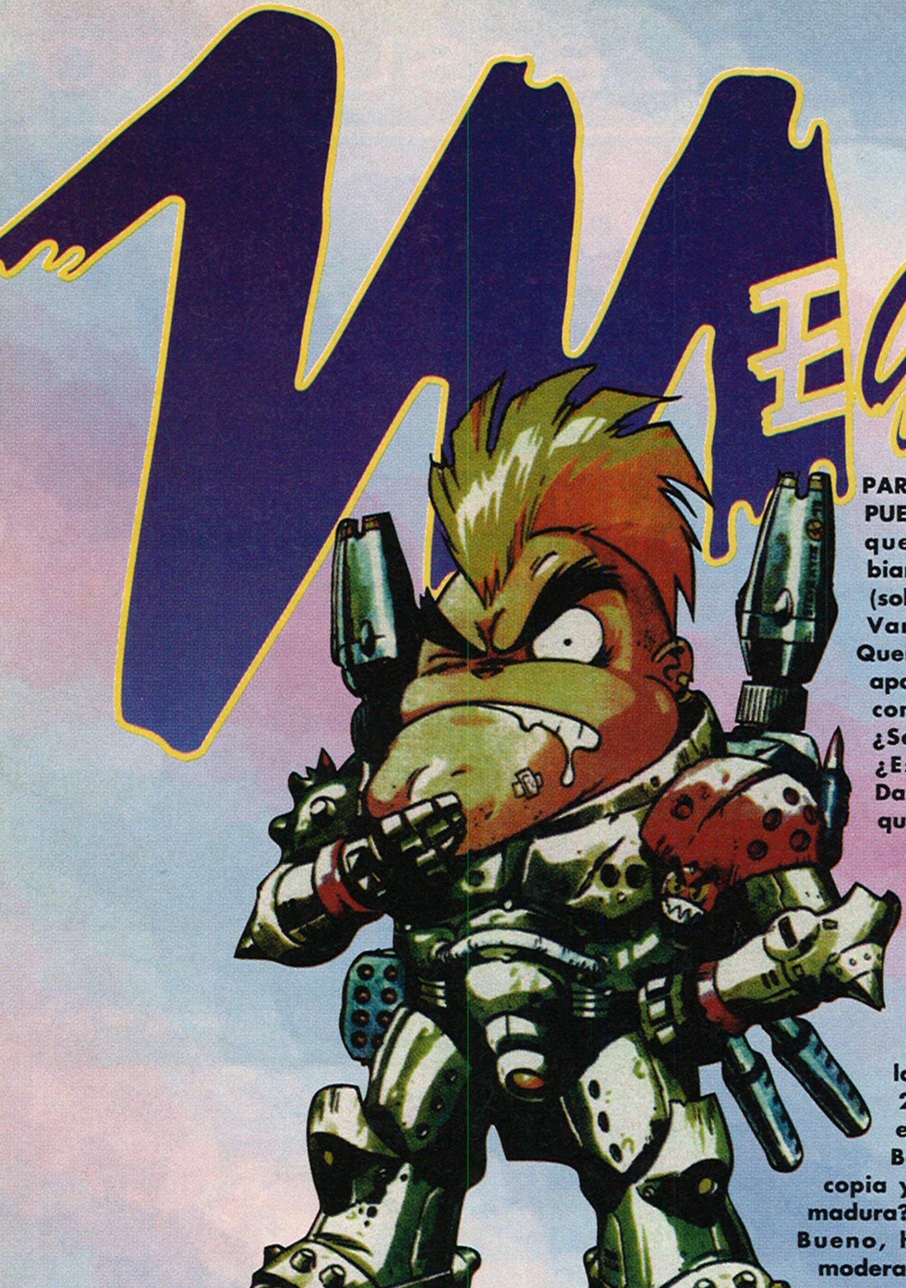


LAS HERRAMIENTAS

El completo menú de herramientas del juego está compuesto de ocho útiles opciones que son:

+ **El puntero loco.** Por mucho que te esfuerces, acabarás por salirte de la pantalla, arruinando todo el dibujo.
+ **La línea estúpida.** Sólo sirve para trazar planos rectos, así que olvida todo intento de dibujar algo decente.
+ **El círculo invisible.** Gracias a la ingeniosa programación de **ART ALIVE**, es materialmente imposible ver dónde haces los círculos.
+ **El Rectángulo silencioso.** Ideal para hacer ataúdes, marcos y otras cosas sin sentido.
+ **El lápiz más rápido del Oeste.** Gracias a un ingenioso sistema de control, este lápiz está perfectamente indicado para personas con problemas nerviosos.
+ **La Goma etrusca.** Debido a su exagerado grosor, con esta goma borrarás lo que desees, y lo que esté en un área de 3 cm^2
+ **El cubo de la desesperación.** Su misión es cubrir de pintura toda la pantalla, pasándose por las narices tu dibujo.
+ **El Spray.** Es como esos aerosoles de broma que echan espuma del color y olor de la boñiga de cebra.

MEGA GOLFO



CABREADOS SOCIEDAD ANONIMA

Brrrr. Estamos indignados, mosqueados, cabreados. Acabamos de ver el número 19 de vuestra revista en la que publicáis una carta nuestra, pero, !!!Ohh, sorpresa!!!, ¿qué le ha pasado a la carta? Lo que le ha pasado es que ha sido vilmente cortada y censurada. ¿Por qué habéis quitado las palabras malsonantes? ¿Por qué ese cambio tan cursi? ¿Os habéis asustado por las palabras de Amelio?
Un consejo general dejad de ver programas como SI O NO, UNA PAREJA FELIX y COMPUESTA Y SIN NOVIO, que os están cambiando la mentalidad (sobre todo a tí).
Vamos a otro tema. Queremos destacar la apatía y desgana del contestador de P+R. ¿Se encuentra mal? ¿Está deprimido? Dadle una aspirina y que se acueste.
Y ahora nuestras interesantes preguntas:
1) ¿Por qué no ponéis imágenes de la película MORTAL KOMBAT como ya ha hecho la competencia?
2) ¿Has pensado en demandar a Bertín Osborne por copia y plagio de tu armadura?
Bueno, hemos intentado moderar nuestro lenguaje para que personas tan delicadas, finas y sensibles como los que hacéis una revista tan cursi no os escandaliceis innecesariamente.

ENVIA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCION MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

✉ *Alberto perfecto y su grupo salvaje.*

Golfo: Para ser sincero, me da lo mismo como pueda estar un grupo de zarrapastrosos como el vuestro. Cabrearse conmigo y mis contestaciones es algo a lo que pensé que estaríais ya más que acostumbrados después de tanto tiempo. Pero por lo que veo, aún hay gente que gasta papel y neuronas en monstrarme lo evidente.
Sobre el asunto de las cartas cortadas y censuradas, pequeños infames, la reducción física de algunas cartas responde a un intento por dar respuesta a un número mayor de cartas y, en ningún caso, tiene una finalidad castradora ya que se respeta al máximo el espíritu y el talante de la carta. En cuanto a la erradicación de términos de dudoso gusto y escasa originalidad (como *individuo, analfabeto, deontología o frigorífico*) es un intento a la desesperada por captar a lectores de colegios de pago, bibliotecas populares, así como de varias catequesis angoleñas dispersas por La Mancha. Amalio, hombre muy dado a apuntarse los tantos y méritos ajenos, no merece ni tal honor ni tanto sueldo.
El asunto del contestador automático del P+R y su apatía crónica tiene difícil solución. Este engendro respondón arrastra, desde hace unos meses, un pequeño trauma provocado por una tormentosa relación amorosa con un portero automático. Dicho portero automático no quiere saber nada de él, no se pone al telefonillo ni contesta a sus cartas y, como podéis imaginar, nuestro P+R lo lleva fatal. Todos deseamos que este desafortunado idilio cibernético tenga un final feliz y que su consultorio vuelva por sus fueros. !!Animo P+R, estamos contigo!!
1) No sólo tuvimos la oportunidad de mostraros los fotogramas de la película MORTAL KOMBAT sino las instantáneas más tórridas de dos de sus protagonistas embadurnándose de aceite. En vez de ofreceros tan interesante reportaje, optamos por otra exclusiva de una trepidante película de acción ORTEGA «BULLFIGHTER» KANO VS. LA JURADO «PRIETASGOMAS». A la espera de su conversión al videojuego, pronto tendréis un extenso dossier de este filme dirigido por Francis Ford Nocoppula.
2) Con el amigo Bertín tengo varias deudas que saldar. No sólo ha malcopiado mi fantástica armadura sino que encima ha tomado mi cuerpo como modelo. Gracias a Dios, este imitador no ha logrado suplantar la más provechosa de todas mis dimensiones corporales.

EL LISTO DE SOMONTES

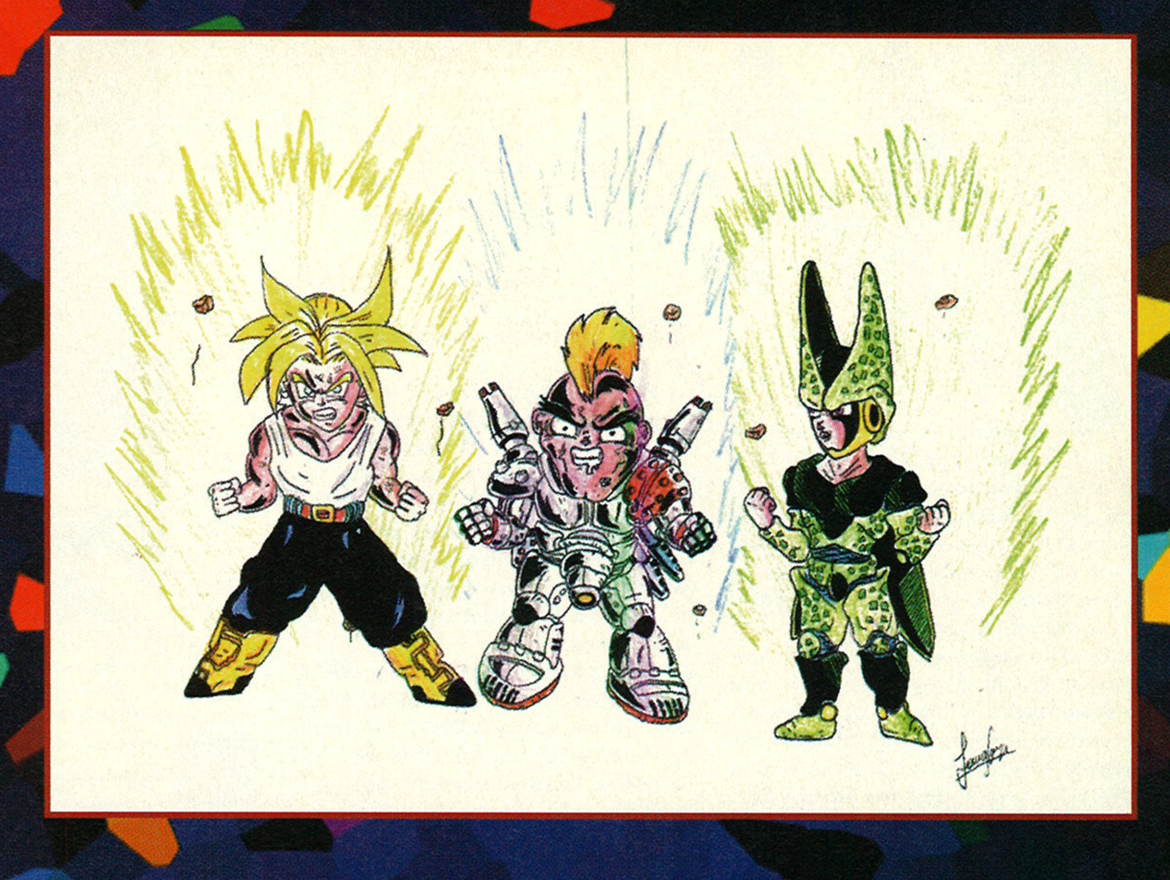
Hola Mega Golfo. Soy estudiante de ingeniería y me gustaría que respondieses a

LAS TRILLIZAS REGRESAN DE LA TUMBA

Maria Eugenia, Maria Luisa y Maria Petarda, las tres trillizas que revoluiconaron la televisión española en los 70, regresan del fondo del averno para torturar nuestros sentidos con una nueva colección de canciones infumables. Entre ellas encontramos éxitos como: "Te Quiero mi Amor", "Fíjate en mi portañica", "Dame tus labios de puro caramelo" y sobre todo "Que te tengo que de queré".

LAS UVAS DE LA DISCORDIA

La mañica Laura Pérez nos envía una instantánea de los protagonistas de la serie RANMA 1/2, momentos antes de tomarse las uvas de Fin de Año. En el país del sol naciente la cosecha de uvas (parte inferior derecha de la imagen) ha sido excelente, y su tamaño se corresponde con el de la cebolla hispánica común de las que venden en los más prestigiosos mercados. Desde aquella noche, nuestros amigos permanecen internados en un Hospital de Murcia a la espera de que les estirpen las dichosas pepitas





unas cuantas preguntas, no sin antes hacerte ver que no voy a insultarte ni a intentar descubrir tu verdadera identidad. Para lo primero, solamente hay que asomar la cabeza por la ventana y prestar un mínimo de atención, y, para lo segundo, tus razones tendrás para que así sea. Me dejo de historias y voy a las preguntas:

1) ¿Podrías decirme si la Saturn está dotada del sonido PRO-LOGIC (también conocido como DOLBY-SURROUND). Si es así, ¿se podrá controlar a tu antojo el balance de cada uno de los altavoces?

2) ¿Es cierto que los juegos de *Mega CD* con FMV ven aumentada su definición con el MD 32X a pesar de que no estén diseñados específicamente para él?

3) ¿Qué te parece el CD-i de Philips?

4) Con la bajada de precios, ¿es una buena ocasión para comprar una Neo Geo?

5) ¿Por qué regalásteis un vídeo que no correspondía a vuestra revista en el número de diciembre?

6) ¿Qué velocidad de transferencia, tiempo de acceso y búffer posee el lector de la Saturn?

7) ¿Será compatible Saturn con MPEG? Si es así, ¿ me podrías dar la máxima resolución por pantalla que podremos obtener?

8) ¿Qué novedades tiene el NBA JAM para Mega CD?

9) ¿Y MICKEY MANIA de Mega CD?

10) ¿Qué juego es mejor SOLEIL o SECRET OF MANA?

11) Me gustaría saber si aceptais dibujos hechos con ordenador en vuestra revista.

12) LAWNMOVER MAN para 32X, ¿aparecerá en formato CD? ¿Ocupará tres CD como en la versión para PC?

13) Si has tenido la oportunidad de probar la 3DO, me gustaría que me dijeras si te pareció realmente buana y si el tiempo de acceso es soportable.

Bueno ya me despido, porque no quiero robarte todo el espacio de tu sección, dándole antes un consejo a todos tus asiduos: Si queréis preguntar a alguien con paciencia, un mínimo de gracia y sentido, escribid a Mega Golfo; si queréis hacedlo a vuestra propia imagen reflejada en el espejo. Es una buena terapia para el estrés (una palabra muy chic).

Atentamente

✉ *Marcos Guerrero*

Golfo: Queridos Detritus:
Algunos de nuestros lectores se han quejado del considerable aumento de nivel que está sufriendo este consultorio, pero que le vamos a hacer si ya nos escriben hasta !!!estudiantes de ingeniería!!! Cualquier día de estos abro un sobre y me encuentro con una carta de un miembro (en el buen

MEGA GOLFO

sentido de la palabra) de la Real Academia de la Lengua o lo que sería más preocupante, de la mismísima Pilar Rahola. Esta es mi cruz... la élite de los cerebros hispanos ha caído en el comprensible y ya casi obligado vicio de mi lectura.
Estimado Ingeniero, antes de contestar a tus preguntas quisiera adelantarme a algo que nos atormentará durante los próximos meses: el tema Saturn. La experiencia me dice que todos los aburridos, los plastas y demás gente sin oficio del país van a torturar mis neuronas con cientos y cientos de cuestiones técnicas que no interesan a casi nadie y que, por supuesto, no influirán en la compra final. A todos estos elementos de escasas luces lanzo una advertencia: me han entrenado para lidiar con los ineptos y tostones más grandes del universo, pero nada ni nadie podrá impedir que, a partir de un cierto número de cartas, el resto, vayan a parar a la papelera. Hasta la llegada oficial de Saturn a España, dentro de muchos meses, no quiero saber nada de bits o polígonos.
1) Ya empezamos. No y no podrás hacer ninguna virguería de ese estilo.
2) La única razón para una cierta mejora gráfica es el acceso por euroconector. Todo lo demás es mera especulación.
3) Gráficos y sonido impecable, FMV casi perfecto, pero los juegos, de momento, no son ni tan divertidos ni jugables como los de 16 bits. Han mejorado mucho, pero aún le queda mucho camino. Los mandos son horrorosos.
4) Con las últimas ofertas de cartuchos y el nuevo precio de la Neo Geo, puede ser una buena opción de futuro para jugadores de élite.
5) Viendo el revuelo y cabreos multiples provocados por la dichosa cinta, me encantaría decir que fue una idea mía para machacar, una vez más, las ilusiones de nuestros lectores. Cientos de *megaseguianos* llamando para participar en un concurso que ya había terminado hace un mes en SJ, es una idea tan kafkiana y macabra que sólo merece ser ideada por una mente tan pervertida como la mía.
6) Prácticamente igual que una Game Boy. Velocidad de transferencia: 28,6 MHz. El tiempo de acceso de un CD-ROM de Doble Velocidad. Chip Dual Frame Buffer. Como bien sabes, todos estos datos son fundamentales para que la tortilla de patatas salga esponjosita, jugosa y algo tostada por su cubierta exterior.
7) Compatible con todos MPEG existentes, Sega planea la creación de un juego MEPG1 que puede costar unas 30.000 pts. En cuanto a la otra tontería que preguntabas, la resolución máxima... la leche en bote.
8) Prácticamente ninguna, si exceptuamos, claro está, que será en disco y que en vez de jugar con Bill Clinton y Al Gore lo haremos con Hilary Clinton y Gracita Morales. !!Espectacular!!
9) Un excelente juego.
10) Los dos son algo fuera de lo normal. Si tienes *Mega Drive* y SNES no deberías prescindir de ninguno.
11) No sólo los aceptamos si no que lo preferimos para envolver los bocadillos de sabrosonas Pelusillas Grand Groumet.
12) No se cual será su formato final pero me extrañaría que emplearan más de un CD.
13) 3DO es un gran sistema con unas posibilidades técnicas impresionantes y del que cabe esperar grandes cosas tras el fastántico ROAD RASH. El tiempo de acceso es bastante aceptable.
Para terminar, sólo una cosa: Dejad en paz a los que me insultan porque ellos son y serán siempre mis preferidos. Se divierten, me divierten y hacen un poco de ejercicio mental. Sin sus palabras, un bollycao no sería un bollycao y Mega Golfo nunca volvería a ser el mismo.

DESDE LA CORUÑA CON HEDOR

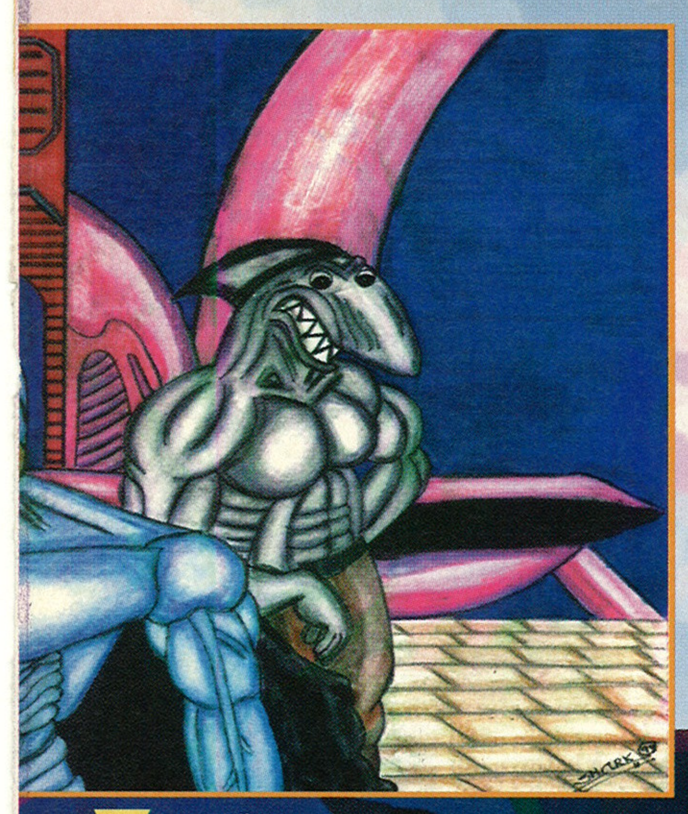
Buenas Mega Golfo: Tengo varias cuestiones que contarte desde este magnífico reino llamado Coruñaland, al norte de Worldhispania:
1) Gracias por esta magnífica sección llamada Crónicas de la Era



RISE OF THE GOLFOS

Un admirador del diseñador catalán Mariscal, el madrileño Teodoro García Egido, me envía la foto que me hizo el verano pasado posando con sus dos novias (Lupita y Anselma). Teodoro, como podéis observar, se pirra por los musculos y los cuerpos varoniles untados con bronceador –de eso me enteré más tarde–. Desde aquella tarde Teodoro, Lupita y Anselma no tienen ni tantos dientes ni tantas ganas de bailar «agarraditos».





ESPAÑOL Y MENGUANTE

El representante español de STREET FIGHTER ha sufrido un fatal accidente cuando bajaba en ascensor desde el piso 77 del Empire State. Como podéis ver en el dibujo del sevillano Joaquín Jaime Romero, el golpe fue tan fuerte que sus piernas quedarón reducidas en un 30%. Vega está tan deprimido que se niega a participar en más juegos de lucha temiendo que sus rivales se burlen de su estatura. Una lástima aprendiz de Torrebruno.



NO MAS PERMANENTES

Francisco Férriz, un joven pastor de cabras allá en Alicante, nos manda un dibujezno de su prima Felisa rechazando otra invitación de la peluquería «Peinados al Orujo Madame Scope». Tentada por una *permanente* gratuita, Felisa, cometió el error de acudir a dicho centro de belleza y, desde entonces, su hermosa melena se ha convertido en un adoquín de corte postmoderno.

Ragnarock, pero hay que elegir mejor las fotos que salen de fondo, como en el número 20.
2) A ver si podéis hacer un especial explicando como se juega al LANDSTALKER o SOLEIL. Son dos juegos fantásticos.
3) Una vez creí que eras un tal Javier, ¿me equivoqué?
4) ¿Publicarás mis dibujos?
5) Hay que ampliar la sección de trucos, que Némesis se va a quedar sin trabajo.
6) ¿Cuanto te dan por este chollo?
7) ¿Sabes si va a salir SIM CITY para Mega Drive y cuándo?
8) ¿Qué te parece POPULOUS II? La review fue pequeñita.
9) Una contribución a Una de Gambas: en el FLASH BACK de SNOW BROSS, encima del año de aparición aparece MIDNIGHT RESISTENCE.
10) Decidle a de The Eva que dibuja muy bien pero que deje un poco de espacio para los demás.
11) Abajo Todo Sega, Hobby Consolas y Super Juegos. Arriba Mega Sega.
12) Mega Golfo, sigue así.
PD. 1- Recomiendo a los lectores que lean la colección Dungeons and Dragons o también llamada Libros de la Dragonlance.
PD. 2- A quien le gusten los juegos de rol que me escriba a esta dirección para hablar de todos estos temas:
Alejandro Dobarro
C/ Monforte, 13, 4º Dcha.
15007 La Coruña
Tlf.: 239398.
PD. 3- !!Aupa Depor!!

Golfo: Los Telediarios, con el bello Carrascal a la cabeza, decían que la Operación Nécora fue un auténtico desastre y por lo que veo no les faltaba cierta razón. Fijaros si no en el pedazo de centollo que se dejaron por tierras gallegas el juez Garzón y compañía. ¿Coruñaland? ¿Worldhispania? ¿Hacen falta más pruebas para demostrar que este individuo vive al margen de la ley y el buen gusto? Por suerte para todos, aquí está el Justiciero del Flamígero Bollycao. Sí, yo, el grandioso Mega Golfo.
1) Su responsable agradece de todo corazón –y gran parte de su abundante tripa– tus palabras, y promete seleccionar personalmente las imágenes. Es una pena que su pobre y miope madre quede sin empleo, pero así es la vida.
2) Es más sencillo de lo que parece: Enchufas la consola, la conectas al televisor, insertas el cartucho, enciendes la Mega Drive y tomas posesión del mando. En la gran mayoría de los casos esto suele ser suficiente para jugar a algo.
3) Javier, sí, pero de la Rosa, el insigne financiero que ahora descansa unos meses en la Modelo de Barcelona.
4) Quíen sabe cuándo.
5) El Galán de Entrevías, el apuesto Némesis, jamás perderá su empleo... al menos por ese motivo.
6) Digamos que seré multimillonario antes de que tu conozcas hembra, o sea, allá por el 2030.
7) De salir en algo será para Mega CD y no se sabe la fecha.
8) Está bastante mejor que la primera parte. Si te gustan este tipo de juegos la inversión merece la pena. Yo los prefiero más moviditos y no en una consola.
9) No me extraña lo más mínimo. Cualquier día de estos aparecerá la lista de la compra de The Punisher o la Carta de los Reyes Magos de De Lúcar. No te asustes. Mega Sega ya no es lo que era.
10) Es curioso, pero las incontables felicitaciones que recibíamos para ella se están convirtiendo, poco a poco, en peticiones de eliminación. Incluso he recibido una carta-denuncia de Susana Pérez Tirado en la que acusa a The Eva de plágio.
11) ¿Más aún? ¿Más aún? ¿Más aún?
12) Sin problemas.
Dentro de unos años yo también crearé un club: Asociación de Torpes, Aburridos y Amigos de la Cría del Canario Flatulento. De momento me contentaré con ir recibiendo vuestras donaciones. Mi cuenta bancaria en Suiza es 765142WE, Bank Le Murciane Borrachine.

LOS AM7GOS DE AMAL70

Odiado Mega Golfo: Si consigues descifrar este conjunto de caracteres llamados letras nos daremos por satisfechos. Suponiendo que lo hayas conseguido (que sería un milagro) te haremos unas preguntas para estar en lo cierto.
1) ¿Saldrá algún tipo de SONIC RINGSTAR para Mega Drive?
2) Dime cuál es el truco para jugar en el programa SONIC & KNUCKLES con SONIC 1 que no sea el de la fase de bonus.
3) ¿Por qué narices las revistas de videojuegos, incluyendo Mega Sega, no paráis de dar el truco de la fase de bonus de este juego? Lo sabíamos desde el primer día.
4) ¿Cuando te depilas tus partes lo haces con cera o cuchilla?
5) ¿Por qué esta revista tiene que recurrir a secciones tan asquerosas como Mega Golfo?

MEGA GOLFO

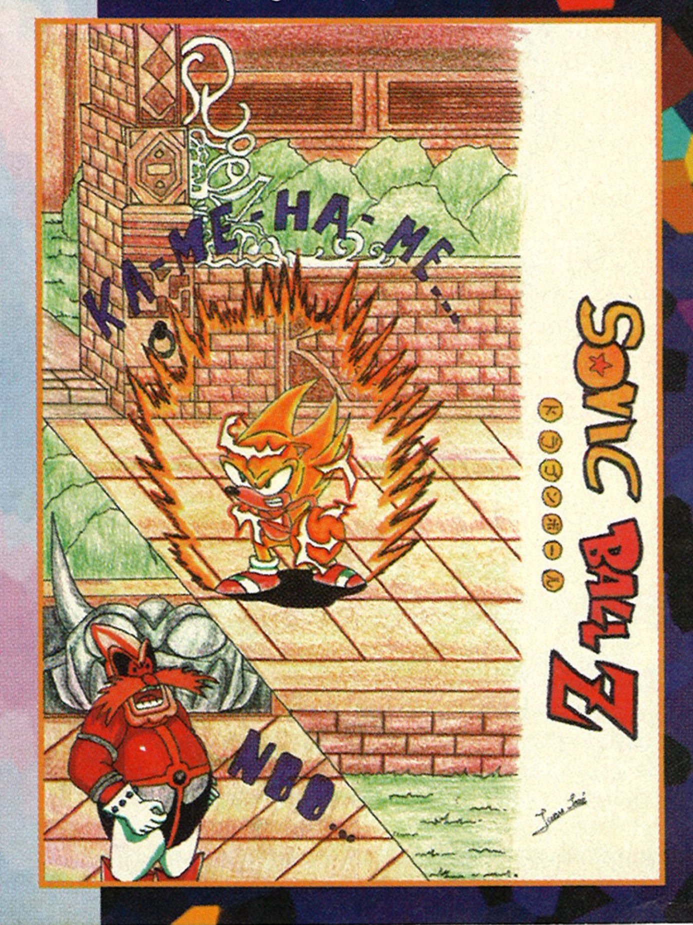
6) ¿ Por qué os metéis con los pobres chicos de Hobby Consolas? Si fueramos Amalio te daríamos patadas en tu culo hasta que se nos rompieran las Martins.
Después de haber contestado nuestra carta y de habernos insultado publicamente con tus simiescos insultos tenemos el placer de comunicarte que hemos encontrado a tu verdadero hermano gemelo. Se llama Paco Pepe Lucas y tiene menos sesos que un mosquito con el Síndrome de Down.
PDT. 1- A ver si eres lo suficientemente normal para contestar a esta carta, sobre todo a la cuarta pregunta.
PDT. 2- El Barcelona ganará la Liga, lo juramos por SONGOKU.
Firman con mucho asco:

✉ Chiquito del Braguero
Largo Blaugrana
y El Vengador Culé

Golfo: Culés desquiciados: Es comprensible vuestro estado después del episodio del 7 de enero en el Bernabéu. No voy a hacer sangre de la fastuosa actuación de Bakero y compañía, pero reconoceréis que pocas veces se ha visto un espectáculo tan lamentable como el de vuestro equipo. Sólo faltó que Koeman rompiera aguas asistido por el soprano Busquest o que Hagi pidiera en la segunda parte una camiseta del Real Madrid para poder tocar balón.
Pero lo peor no ha llegado todavía. Aún os queda superar el envite del equipo revelación del campeonato, mi fantástico Logroñés, último en la tabla, víctima de una extraña epidemia que impide a nuestros jugadores ver la puerta contraria. El nuevo técnico, José Augusto, además nuestra máxima esperanza, es doctor oculista por la Universidad Do Belo e Fastuoso Gol do Coimbra y, por si esto no fuera suficiente para salvarnos, siempre nos quedará la posibilidad de que el Atlético o cualquier otro sufra un ataque súbito de acné en la planta de los pies. Ironías de la vida, Logroñés leído al revés sería !!!!!!Señor Gol!!!!
1) Sega parece dispuesta a explotar al máximo el crédito obtenido con su personaje más emblemático y, por lo tanto, no sería extraño que nuestros hijos jueguen el día de mañana con SONIC 47, LAS ESMERALDAS CHAOS EN MANOS DE JULIO ANGUITA para Mega Drive. De momento conténtate con KNUCKLES RINGSTAR para Mega 32X.
2) Desconózcolo. Llama a Sega España y a ver que te cuentan esos cráneos privilegiados.
3) No todos nuestros lectores son tan listos como vosotros, ni tienen poderes paranormales con los que adivinar algunos trucos. ¿Por qué no hacéis una cosa?, concentraos mentalmente e imaginad que estáis lejos, muy lejos, más lejos aún, y os quedáis allí para siempre.
4) Sigo una técnica revolucionaria empleada desde hace unos meses en los mejores salones de París y que muy pronto hará furor en las costas españolas. La técnica en sí es un poco dolorosa, pero 100 por 100 efectiva: en un cuarto en penumbra a unos 23º de temperatura, instalas dos potentes equipos de música -uno a cada extremo-; en uno de dichos aparatos pones la «Baladas Poéticas» de Georgie Dan y en el otro, «Rancheras Gregorianas» de Leticia Sabater; a continuación, subes el volumen al máximo, te desnudas y te situas en el centro exacto de las ondas sonoras. Quince horas después, el vello de tus partes será historia. Advertencia importante: sólo para mayores de 18 años o menores acompañados de sus padres.
5) Desde luego hay cosas que no tienen explicación. Si no, fijaros en el dineral que están invirtiendo vuestros padres en vuestra educación y los resultados tan pobres que obtendrán tras 15 años de profesores especiales para niños difíciles y con problemas de retención y memoria.
6) Si tu fueras Amalio, no harías nada de nada. Ahí radica la esencia de dicho personaje, en la «no-acción». Cuando, tras meses de plácido sueño en el despacho-garita, despierta de su letargo e interviene en algo, los cimientos de H.P. tiemblan y sus empleados corren a poner sus oídos a buen recaudo. Cada idea es un profundo y sublime ejemplo de ambigüedad y sin-esencia que posteriormente falla en la práctica. Frases como «Los árboles no te dejan ver el bosque», «No hay que ser Cela para escribir un juego en un día» o «Encárgate tú, Juanín», quedarán para siempre en la nuestra memoria.
PDT. 1- Sin palabras.
PDT.2- Mientras el Logroñés tenga posibilidades matemáticas y José Augusto no tire la toalla al retrete de los vestuarios del estadio de Las Gaunas, no cantéis victoria. !!!Aupa Logro!!!

AVISO PARA NAVEGANTES:
Os rogamos, casi suplicamos, que no os extendais demasiado en vuestras cartas plagadas de insultos y descalificaciones, porque, en caso contrario, no tendremos espacio suficiente para publicarlas todas ni responderlas como verdaderamente se merecen. ¿Os ha quedado claro, mamones?

¡¡¡ANDA QUE NO!!!!
Tras muchos años de lucha sin cuartel, Sonic ha decidido acabar de una vez por todas con el panza-burra de Robotnik. Aprovechando estas vacaciones navideñas la mascota de Sega se ha apuntado al «Master en Ball Z» del prestigioso C.E.A.C. y aquí tenéis el resultado. Las clases y la fabada empiezan a minar la moral de Robotnik. El dibujo nos lo manda Juan José García de Madrid, otro seguidor de los cursillos de Dibujo C.E.A.C. (sin guitarra).



¡UNA DE GAMBAS!

Tras el atracón de mazapanes regresa UNA DE GAMBAS, la sección preferida por los niños del colegio San Idefonso, el gremio de hosteleros de San Sebastian de los Reyes y de la Escuela de Directores-Rascabarrigas «San Amalio Abrazavientres». A todos ellos les dedicamos esta alegre y desenfadada selección de gambas. Algunos de nuestros lectores se quejaban de que ya no damos caña a la competencia, y creemos conveniente que conozcan el motivo de esa tregua no firmada: Nuestro espía –el personaje más buscado desde el fin de la Guerra Fría– nos ha soplado que en la redacción de H. P. se ha desatado una guerra profesional entre sus miembros y que la atsmófera es prácticamente irrespirable. Nuestro corresponsal en la zona asegura que hay más bandos que en la antigua Yugoslavia y que las heridas abiertas no cicatrizarán hasta que su director tome cartas en el asunto (o sea, unos seis meses después de su solución). Dejaremos, por tanto, que se maten entre ellos y nosotros a (reirnos) lo nuestro.

¡QUE BONITA ES LA RISA!

HOBBY CONSOLAS
Nº 40. Página 4
Sección: El Sensor.

Hemos aquí, amigos, con 40 números a la espalda, –¡parece que fue ayer!– y la satisfacción de contar con vuestra renovada fidelidad. Muchas gracias a todos por preferir Hobby Consolas cada mes y por mantenernos sin vacilaciones en el primer puesto entre las revistas del sector, con más del doble de lectores que la segunda –que nos queda tan lejos que casi la hemos perdido de vista, y seguimos sabiendo de su existencia porque, aguzando el oido, nos llega el eco de sus lamentaciones, y a veces el rumor de sus improperios, pero todo ello muy amortiguado por la distancia–.

Comentario Golfo: Siento contradeciros, muchachotes de Hobby P., pero lo que oís en la lejanía de vuestro subscosciente no son nuestros lamentos, sino nuestras sonoras carcajadas al leer las páginas de vuestra revista. No es para menos si ojeais esa especie de panfleto del Circo-Ciudad-Escuela de los Muchachos, llamada Hi-Tech, en la que se pueden leer cosas como que a la ***Turbo Duo*** se la conoce en Japón como ***PC Engine***. Si seréis paletos... ***PC Engine*** es ***Turbo Grafx***, burras. Lo que es la ***Turbo Duo*** es la ***PC Engine*** junto al CD-ROM. Pero, ¡qué se puede esperar de una gente que hasta hace poco creía que Gradius era una marca de laxantes para caballos! Pues nada tíos, seguid regodeandos en vuestra supuesta supremacia de ventas. Algo comprensible, porrque es la mejor revista de humor del mercado.

PD: Saludos a Amalius. Ya me han contado que se va a retirar de la dirección de la revista para dedicarse a su verdadera vocación... castrar pelícanos colombianos.

COSECHA PARTICULAR

MEGA SEGA Nº 21
Página 76
CUPON CONCURSO JUEGOS REVIEW.



En nuestro número pasado (MEGA SEGA número 21), os gastamos una cruel inocentada en nuestra sección JUEGOS REVIEW. Como alguno recordará, os ofrecíamos la oportunidad de lograr cinco extraños títulos, cinco prodigios de la programación, que algunas tiendas de importación, e incluso la competencia, se apresuraron a conseguir vía Japón. **BLOODY AGÜELA, LOST IN LAS HURDES, EL PRADINO IV-YUSTA'S BACK, MAY'S ATE MY BULL** o **DE VIANA CUPLE-TEERS**, eran los atractivos sus nombres, y ***Linx Mucolítica***, ***Dacia Electronics***, ***Corleone 16 bits***, ***Jul & Drom System***, **Tachuela 68000X**, los sistemas.

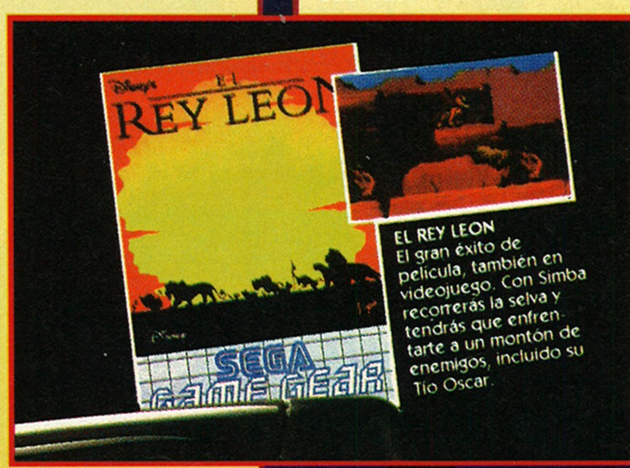
Aunque parezca increíble, hemos recibido cientos de cartas, miles de llamadas y la inesperada visita de un extraño personaje –una mujer de pelo rizado, un metro setenta, gabardina, voz de niño forzada y un Ford Fiesta Azul– pidiendo la dirección de su distribuidor o de cualquier tienda del ramo que los vendiera. Como intuimos de donde venía –y en qué revista trabajaba–, le dijimos que todos estos programas no llegarían a España hasta que no lo hicieran sus respectivas recreativas. Feliz, regresó a su redacción pensando que acababa de robar otra exclusiva a la competencia. Con eso y los trucos de Némesis ya tenían para media docena de páginas.

TITO OSCAR Y EL REY LEON

Sega inició hace meses atrás la camaleónica campaña "Te vas a quedar pegado", en la que se anunciaban unos cuantos títulos para ***Game Gear***. Dejando a lado su dudosa estética a lo Agata Ruiz de la Prada, nos hemos encontrado una curiosa y divertida gamba que no achacaremos al siempre justificable error tipográfico. El anuncio en cuestión es el del cartucho **EL REY LEON**

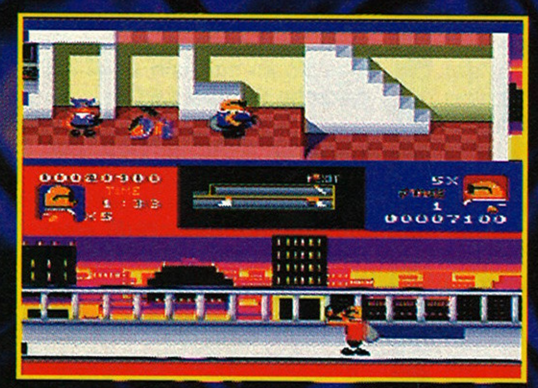
«El gran éxito de película, también en videojuego. Con Simba recorrerás la selva y tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos, incluido su Tío Oscar».

El Tío **O**scar del anuncio debe referirse a otro pariente de Simba, un hermano no reconocido del **TIO SCAR**, que, cansado de una vida llena de vicios y desenfreno en la ciudad, regresa a la selva para iniciar una nueva vida. Para el lector poco versado en la materia, ambos tíos se diferencian entre sí en el color del pelo y en su afición a las quinielas. Tío **O**scar tiene el pelo permanantado de rubio platino y **TIO SCAR** es socio de la peña quinielística *La Variante Triple X.*
Bien pensado, esta estratagema también podría ser una artimaña para no pagar los derechos a Disney alegando que el videojuego está basado en otro argumento. Sega es capaz de todo desde que C. Yuste se incorporó a sus filas.



BONANZA BROTHERS

MEGA DRIVE
SEGA - 1991



En esta nueva edición de Flashback queremos rendir homenaje a uno de los juegos más originales, divertidos y desmadrados de todo el catálogo de *Mega Drive*: BONANZA BROS.
La historia de este clásico incombustible se remonta a 1990, cuando Sega introdujo en los salones recreativos de medio mundo una pequeña máquina de color rojo dotada de una extraña y gruesa pantalla y que recibía el peculiar nombre de BONANZA BROS. Usando la sofisticada técnica del Ray-Tracing y por medio de un monitor de alta resolución, la compañía japonesa creó un micromundo sacado directamente de los dibujos animados, en el que los gags visuales se sucedían uno tras otro. Esta espectacularidad visual, junto a la gran carga adictiva del juego, hizo que la máquina tuviera bastante éxito, y con el tiempo se convirtiera en un título de culto entre los amantes de las recreativas.
Este éxito ha llevado a los BONANZA BROS. a casi todos los sistemas de ocio







FASE 1 COMPANY

Las andanzas de los Bonanza Bros. comienzan en un discreto edificio de oficinas de dos plantas, que está constantemente vigilado y guardado por unos pocos guardias de seguridad, y en el que deben recoger cuatro escasos ítems.







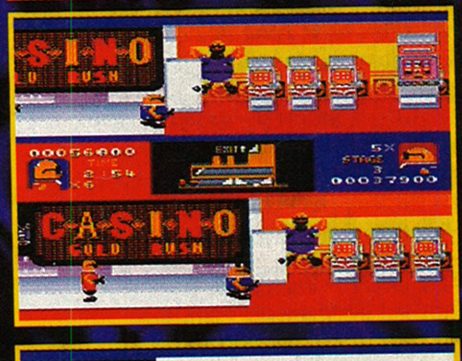




doméstico, desde los ordenadores de 8 y 16 bits (por obra y gracia de US Gold) hasta la *Turbo Duo*, la *Master System*, y la que nos ocupa, la genial versión para *Mega Drive*.
La propia Sega fue la encargada en 1991 de adaptar para su consola estrella, *Mega Drive*, las aventuras de Mike y Spike, dos valerosos ladrones contratados por un magnate para poner a prueba los sistemas de seguridad de sus propiedades. Para ello debían introducirse en diez edificios y sustraer unos determinados objetos de cada uno de ellos, mientras esquivaban perros policía, guardias de seguridad e incluso policías antidisturbios. Todo el juego estaba cargado de un gran sentido del humor, como demuestra, no sólo el diseño de los personajes, sino el gran número de situaciones cómicas que sucedían a cada momento. Tanto Mike como Spike podían realizar todo tipo de acciones, más propias de los tebeos o los dibujos animados, que de un videojuego...

FASE 3 - CASINO

Bienvenidos al Gold Rush, el casino más lujoso de la ciudad. Para escapar de las garras de los policías, Mike y Spike tendrán que hacer uso de los trampolines de la azotea, siempre que hayan recogido antes los cuatro ítems que contiene esta fase.

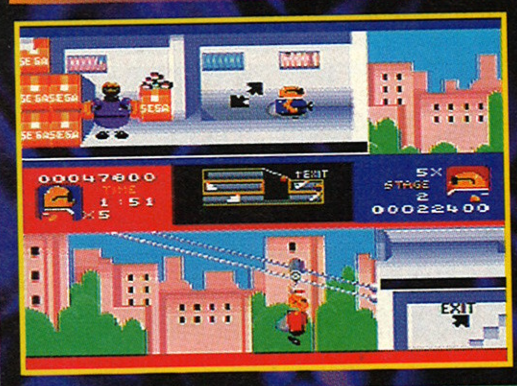


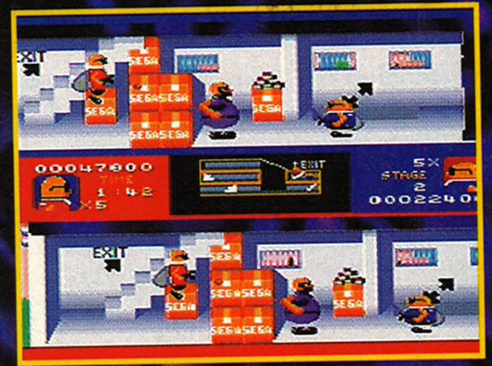


FASE 2 MILLIONAIRE´S MANSION

El siguiente paso es entrar en la mansión del cliente, para poner a prueba su seguridad. Como recompensa, los Bonanza encontrarán cinco ítems, eso si antes no se topan con Tobías, jefe de seguridad del edificio, y experto en explosivos. Para escapar, nada mejor que descolgarse por el cable que atraviesa el patio.

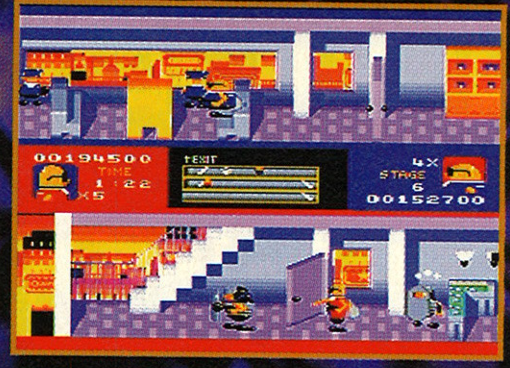




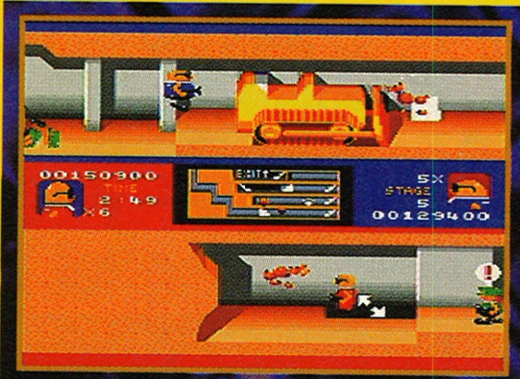


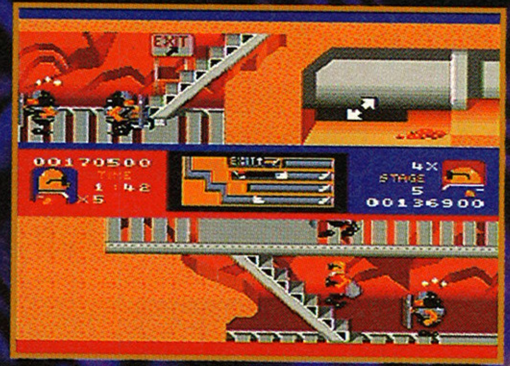
FASE 4 MINT

Vigilado por guardias y perros policía, The Mint (cuya traducción sería algo así como Casa de la Moneda) es un auténtico tour de force en el que hay recoger seis ítems, usando para ello las más rastreras y efectivas tácticas (no cmo las que utiliza The Punisher, que son guarras), como triturar a los guardias con las prensas hidráulicas.









FASE 5 UNDERGROUND GOLD BARS

Una espectacular entrada en vagoneta precede a esta emocionante fase, en la que los hermanos Bonanza se verán las caras con más de un perro policía mientras recorren los pasadizos de una mina abandonada en mitad del desierto.

FASE 6 - JEWELRY

Del campo a la ciudad. Tras la mina abandonada, ahora le toca el turno a la joyería más prestigiosa de la Costa Oeste. El garage es un auténtico hervidero de guardias del que sólo los hábiles podrán escapar.

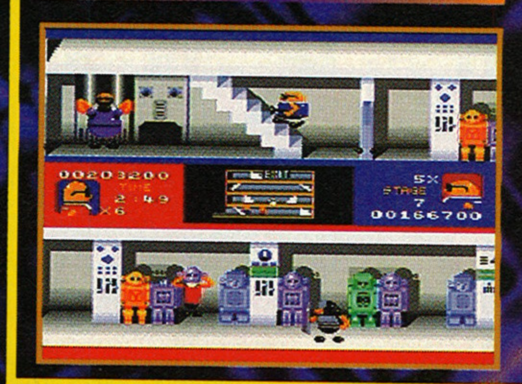


aplastar a las guardias con las puertas, sufrir el ataque incesante de una mosca en el momento de acechar a un policía, chafar a la gente con una plancha hidráulica e incluso darse el gran costalazo por pisar una lata vacía. Pero sin ninguna duda, lo mejor llegaba con el modo de dos jugadores. Entonces era cuando acababa la diversión y empezaba el desmadre. Robos al compañero, descuelgues suicidas por un cable en pos de un ítem, carreras desesperadas en pos de llegar el primero y un montón de tropelías más que derivaban en horas y horas de carcajadas compartidas.

A esta jugabilidad hay que añadir además la gran calidad técnica del juego. Pese a no tener el Ray-Tracing del original, es la conversión más brillante de todas al nivel gráfico, destacando las animaciones, el diseño de los personajes y la espléndida banda sonora. Como únicos puntos negativos habría que destacar la desaparición de la fase del mercado y las rondas de bonus y el bajo nivel de dificultad.

FASE 7 LABORATORY

Un edificio repleto de la tecnología más avanzada. Para escapar de los guardias, Mike y Spike tendrán que recurrir a todo, hasta camuflarse entre los robots de la compañía.







FASE 8
DELUXE LINER

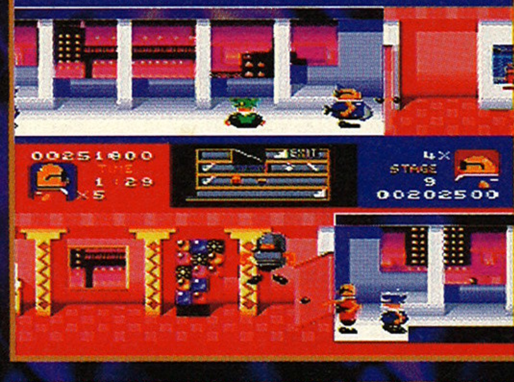
Un lujoso transatlántico es el escenario de la octava fase, una de las más complicadas de todo el juego. Desde las habitaciones hasta la sala de máquinas, desde proa a popa, los Bonanza Bros. deberán ser ágiles si no quieren ser atrapados in fraganti.

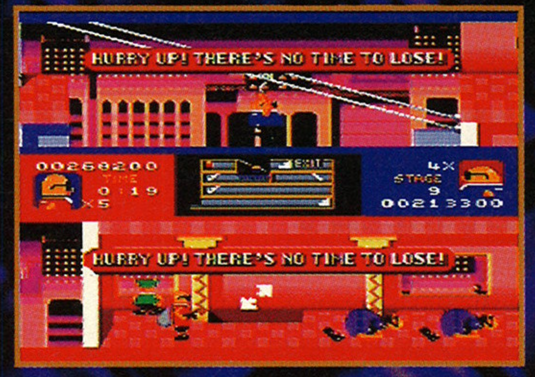


FASE 9
ART MUSEUM

Homenaje a los clásicos del catálogo para Mega Drive. En los pasillos del Comet Museum, Mike y Spike podrán admirar títulos legendarios: Super Fantasy Zone, Revenge Of Shinobi, After Burner, Golden Axe, Altered Beast, Phantasy Star, Sword of Vermillion o Space Harrier.







BONANZA BROS.

AÑO DE APARICION:

1991

COMPAÑIA:

SEGA

OTRAS VERSIONES:

Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari, Master System, Turbo, Duo

PUNTUACION:

87

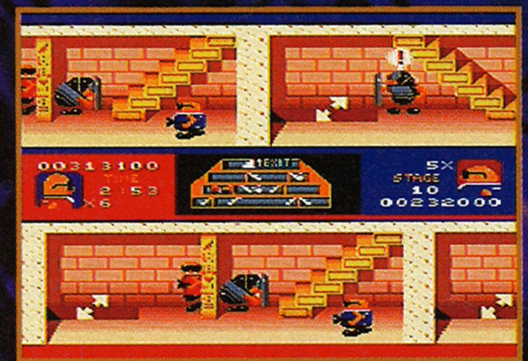
COMENTARIO:

Aunque no llega a la calidad ni a la altura de otras conversiones para Mega Drive, Bonanza Bros sigue siendo uno de los juegos más divertidos del catálogo de Sega, sobre todo para dos jugadores.



FASE 10
PYRAMID

La pirámide de Al-Mhamón contiene la tasa de items más alta del juego. Diez legendarios tesoros que los Bonanza deben recoger mientras encuentran la salida de este descomunal monumento funerario. Las trampas ocultas de la sala de la faraona Neferchichih pueden romper las esperanzas de acabar.





ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS



¿? LA BRUJA NOVATA

Hola futuros colegas. Soy una novata de las videoconsolas ***Mega Drive*** y también de vuestra revista, que, por cierto, me ha encantado.
1. Me gustaría que me aconsejárais sobre algún juego que no fuera de lucha. De aviones o algo parecido.
2. ¿Es cierto que las consolas estropean la tele? Es queya que mi madre no para de darme la lata. Muchas gracias por vuestra ayuda.

UNA NOVATA

1. Si lo que quieres es un juego que desborde acción pero algo tranquilito, ahí van unos ejemplos... **MICKEYMANIA** o **SOLEIL** si quieres divertirte tu sola, pero si tienes algún amigo más al que quieras demostrarle que no eres tan novata como dices en el mundo de los videojuegos te recomiendo especialmente **MICROMACHINES 2 o VIRTUA RACING**.
2. Ni las consolas, ni los ordenadores, ni los vídeos estropean los televisores. Lo único que estropea la tele es que la dejes muchas horas en marcha, o que tu *mami* vea 20 capítulos seguidos de *Los pijos también lloran*.

¿? SATURNINO DESCONOCIDO

Hola. Leo vuestra revista desde el primer número y pienso que es la mejor.
¡Enhorabuena por nuestro trabajo! Os escribo para ver si podéis responderme a una preguntas.
1. ¿Cuándo saldrá a la venta la ***32X***?
2. ¿Habrá packs con juegos. ¿Sabes de alguno?
3. ¿Cuánto costaran los juegos para***32X***?
4. ¿Serán compatibles los juegos de la ***Saturn*** con los de la ***32 X*** o ***Mega CD***?
5. La ***Mega Drive*** con la ***32X*** y la ***Mega CD***, ¿será lo mismo que la ***Saturn***?
6. Qué me recomiendas, ¿comprarme la ***32X***, el ***Mega CD*** o me espero a la ***Saturn***?
7. ¿Saldrá **VIRTUA FIGHTER** para ***32 X***?
8. ¿Los pixelados de ***Mega CD***, los corregirá el ***32 X***?
9. ¿Habrá segunda parte de **DRAGON BALL Z**?

1 - Sólo tienes que bajar a la tienda de la esquina de tu casa para encontrarla.
2. El único pack que hay disponible es el que te montes con todo lo que compres.
3. Lo mismo que un juego para ***Mega Drive***. Es decir, entre las 5.000 y 50.000 pesetas.
4. Serán tan compatibles como lo son la ***Game Boy*** con el microondas de tu casa.
5. Aunque la base de los procesadores es la misma, el resto no tienen nada que ver, por lo que, de momento, ninguna de estas es compatible con ***Saturn***.
6. Depende de tu paciencia e ingresos monetarios. Indiscutiblemente ***Saturn*** es mucho mejor, pero valdrá cerca de 80.000 pesetas y no saldrá hasta navidad.
7. De momento no, pero nunca se sabe.
8. Debería, puesto que la ***32X*** posee una paleta de colores muy superior a la de ***Mega CD***, por lo que los juegos tienen una resolución próxima a una cinta de ***VHS***.
9. No hay planeada ninguna continuación de momento.

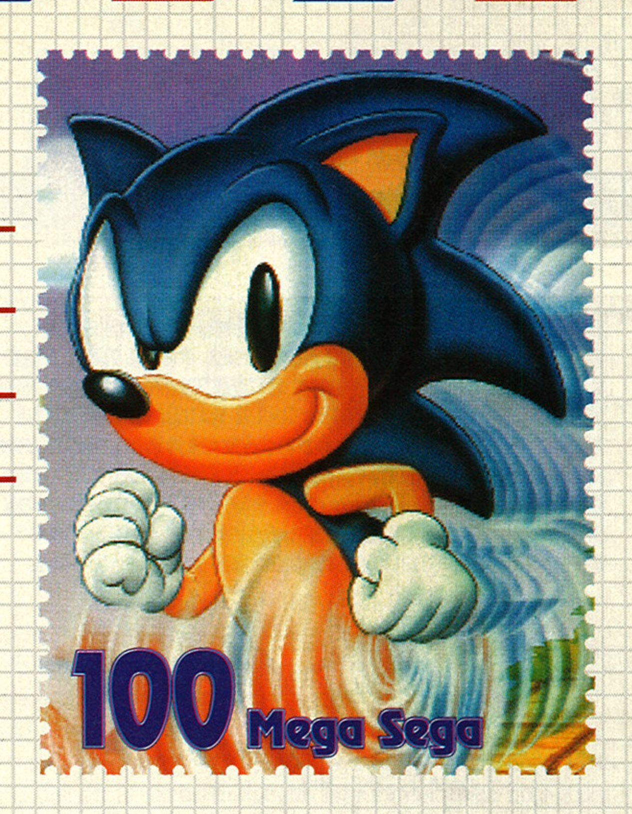
¿? USUARIO EXIGENTE

Hola colegas consoleros. El otro día me compre una ***Game Gear*** y os escribo para haceros algunas preguntas.

1. ¿Por qué siempre que sale un juego para ***Mega Drive*** y ***Game Gear*** sólo hablais del de la ***Mega Drive***?
2. Me gustaría que pusiéseis más trucos para ***Game Gear***, y al igual que en la pregunta anterior, ¿por qué no ponéis los trucos de las dos versiones?
3. ¿Qué juego de lucha me recomendáis?
4. ¿Saldrá algún **DRAGON BALL Z**? ¿Y un **STREET FIGHTER**?

JOSE TOGORES HERNANI (LA CORUÑA)

P+R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID



1. Hacemos los reportajes de todas las versiones que aparecen, lo que ocurre es que no todas las versiones del mismo programa salen al mismo tiempo.
2. Si hay menos juegos de Game Gear, también es lógico que haya menos trucos. Con lo de las dos versiones ocurre exactamente lo mismo que con la pregunta anterior.
3. Sin lugar a dudas, el magnífico **POWER RANGERS**, que por fortuna no tiene nada que ver con el pufo de serie televisiva del mismo nombre.
4. **DRAGON BALL** no, pero en el caso de **STREET FIGHTER**, a lo mejor algún día...



¿? SOMOS LOS MEJORES

Hola amigos de Mega Sega. Ante todo deciros que vuestra revista es la mejor del mercado y por ello me he suscrito por todo un año. Como podréis ver por mis preguntas, yo de consolas sé menos que mi madre, precisamente por eso tengo estas dudas.
1. ¿Por qué a veces una pantalla en concreto de un juego sale en blanco y negro?
2. ¿Que son los *megas* de un juego?
3. ¿Hay alguna forma de añadirle a mi ***Mega Drive*** los 16 bits que le faltan para convertirla en ***32X***?
4. Hay música de videojuegos que está muy bien. ¿Hay algún modo de grabarla en cinta?
5. ¿ Sabes algún truco para aumentar el numero de vidas en **THUNDER FORCE IV**?

JOSE CARLOS LLUPIANES (GRANADA)

1. Si la pantalla en blanco y negro es en la tele, sólo tienes que sintonizarla mejor. Si la has visto en la revista es culpa nuestra y de Demetrio, el duende que cambia las pantallas en color por fotos de su abuela en Wonder Bra.
2. Los megas es la cantidad de memoria que ocupa un juego. Cuantos más megas tenga un juego, más fases, animaciones y músicas tendrá (alvo excepciones).
3. Parece que no has entendido muy bien el concepto de la ***32X***. Este invento es un periférico que se conecta a tu ***Mega Drive*** y la transforma en una consola de 32 bits. Por lo tanto, la ***32X*** es lo que necesitas para añadir esos 16 bits a la ***Mega Drive***.
4. La mejor manera es conseguir un cable que vaya de la salida de cascos a tu equipo de música y desde ahí grabarlo.
5. En esta sección no damos trucos. Los que necesitéis de algún juego podéis pedirlos a **TRUCOS NEMESIS**, pero por ser la primera vez que escribes te voy a dar el truco para ese gran juego. En la pantalla de opciones, cambia el número de vidas a cero, y ¡sorpresa!, tendrás 99 vidas.

¿? EL ULTIMO MOHICANO

Hola. Soy un chaval con una ***Master System II*** y quisiera que me resolvieras las siguientes cuestiones que me acucian.
1. ¿Se va a quedar desfasada la ***Master System***?
2. ¿Qué juegos me recomiendas para el 95-96?
3. ¿Es buena idea comprarme el juego de **LOS PITUFOS**?
4. ¿Va a salir algún juego de lucha bueno para ***Master***?
5. ¿Podríais poner más trucos en esta sección?
6. ¿Saldrá el **DYNAMITE HEADDY** para ***Master***?

JAVIER GIL

1. - Siento comunicarte que tu consola ya esta desfasada. Posiblemente este sea último año, aunque puede que aun encuentres juegos un temporada más.
2. Estos son algunos, y posiblemente los únicos que saldrán este año: **LOS PITUFOS, SPEDDY GONSALEZ, MICKEY MOUSE 3** y **SONIC SPINBALL**.
3. Por supuesto. Es posiblemente el mejor juego que puedes encontrar para ***Master System***, aunque deberás esperar hasta marzo.
4. De momento este año no saldrá ninguno. Yo me compraría **MORTAL KOMBAT II**.
5. Si quieres trucos escribe a Némesis y reza a Santa Rita.
6. De momento, no saldrá. Si lo quieres te tocará pasarte a ***Mega Drive***.

DALE CAÑA A SEGA ESPAÑA

HACE UN PAR DE MESES HICIMOS UN LLAMAMIENTO A NUESTROS LECTORES PARA QUE PREGUNTARAN TODO LO QUE QUISIERAN A SEGA ESPAÑA. PARA COMENZAR ESTE RIFIRRAFE AQUI TENEMOS LA PRIMERA DE LAS CARTAS, QUE NOS LLEGA DE UN HABITUAL DE LA SECCION, EL REY DE PLUMAS, E INTENTARA PONER EN APRIETOS (LO QUE NO ES DIFICIL) A CARLOS "SICILIANO" YUSTE, PRODUCT MANAGER DE SEGA ESPAÑA.

Harto de vagar por las viejas y despobladas celdas de mi ya desarbolado castillo me dirijo a ustedes, nobles hoy, anteayer niñatos redactores, para representar ante Sega a una inmensa mayoría popular que se siente pasto del capitalismo feroz e inmersos en un sentimiento muy desagradecido, el de DESENGAÑO.

AS DE PLUMAS: Acabo de ver el **DONKEY KONG COUNTRY** y sencillamente me cabe una duda ¿Será capaz la ***Saturn*** de llegarle tan siquiera a la suela del zapato?

CARLOS YUSTE: Comparar ***Saturn*** con **DONKEY KONG COUNTRY** me parece totalmente fuera de lugar y desde luego sería jugar sucio.Comparar el emblema del software de una compañía con el mejor de los desarrollos de hardware de **Sega** no estaría en condiciones de igualdad. De cualquier manera es lógico responder que sí. ***Saturn*** podrá desarrollar gráficos de mucha mejor calidad.

ADP: Fracasos ha habido muchos: El bazuka para ***Mega Drive***, el ***Mega CD***, el chip **SVP**, todos los **SONIC** después del segundo... pero, ¿serán ustedes capaces de superar el del ***32X*** ?

CY: Por tu pregunta percibo tu consideración, a priori de que ***MD 32X*** es ya un fracaso.En principio, y hasta que alguien demuestre lo contrario, nuestra nueva consola ha sido un éxito absoluto en ventas tanto en software como en hardware. Me parece que debes informarte mejor. En cuanto a los fracasos de ***Menacer***, ***Mega CD***, el chip **SVP**, los **SONIC** etc, deberías preguntar a cientos de miles de usuarios en todo el mundo que seguro que opinan lo contrario.

ADP: ¿Creen ustedes que en EEUU y Europa los usuarios tenemos un coeficiente intelectual más bajo que en Japón? Acaba de salir la ***Saturn*** en Japón. Pero aquí están esperando explotar la ***32X***, y con ello la capacidad de aguante de los usuarios, para luego sacar la ***Saturn*** dentro de un par de añitos en USA y Europa para llenarse los bolsillos primero con la ***32X*** y posteriormente con la ***Saturn***. ¿Alguien dijo moral o ética?

CY: Dentro de las consideraciones de una gran empresa a la hora de introducir un producto en determinado mercado, estoy seguro que no entra el coeficiente intelectual de los consumidores, aspecto que puede ser considerado como discriminatorio. En cuanto la cuestión sobre la moral y la ética, entiendo que tu planteamiento esta equivocado por falta de datos . Tanto **Sega**, como otras compañías japonesas, no han decidido lanzar sus nuevos equipos ni en Europa ni en Estados Unidos, no por cuestiones morales o éticas, que desde luego siempre deben estar presentes dentro de la economía de mercado, sino por otras consideraciones, desde fechas de producción hasta factores como la penetración de mercado . Esto no debe ser tomado, bajo ningún concepto, como una cuestión amoral. Los análisis filosóficos de estas cuestiones no creo que tengan mayor utilidad que el desarrollo intelectual a nivel individual.

ADP: ¿Cómo se atreven a decir que el ***32X*** es como una máquina recreativa?

CY: Si, como yo, hubieras tenido la oportunidad de ver las conversiones de **AFTER BURNER COMPLETE** o **SPACE HARRIER**, estoy seguro que no pensarías lo mismo.

ADP: Poniendo pantallas ampliadas o de ***PC*** o bien de un ***SiliconGraphics*** no van a lograr engañar a ningún usuario. Otra vez cuestiono vuestra ética profesional.

CY: Las acusaciones que lanzas tan a la ligera sólo muestran el desconocimiento que tienes de nuestra empresa y de nuestro mercado. **Sega** nunca ha utilizado imágenes con fines publicitarios de otros entornos que no fueran la propia compañía, por tanto te puedo responder que en nuestras inserciones de publicidad en revistas, spots televisivos o cualquier otro soporte publicitario, nunca hemos tenido que acudir a un equipo de ***SiliconGraphics*** para realzar la calidad gráfica que, de por sí, tienen nuestros sistemas. Por otro lado, te pediría que no lanzaras acusaciones de tal gravedad a la ligera.

ADP: El único acto que les ha dignado fue cuando decidieron donar unos milloncitos en el maratón *buscamillones* de **ANTENA 3 TELEVISION**. Pues todavía ese acto estaba no manchado del márketing tan feroz e inhumano del que tanto gozan.

CY: Si **Sega España** decidió donar una cantidad de dinero para un buen fin no fue persiguiendo un "márketing feroz e inhumano". Simplemente se nos ofreció participar en un evento que consideramos bonito, y así lo hicimos. Cualquier otra consideración maliciosa
únicamente muestra una mentalidad con prejuicios propios de mentes retorcidas
.

ADP: ¿Se darán cuenta algún día que en un disco compacto caben cien o ciento cincuenta juegos de los que ustedes llaman clásicos? ¿O tenemos que seguir tragándonos las burdas bazofias de ***Mega CD***?

CY: Si tenemos en cuenta que un juego de la línea *clásica* puede tener una media de 8 Megabits, es decir 1 Megabyte, y por otro lado, considerando que en un ***CD-ROM*** caben casi 600 de los juegos de nuestra linea *low budget*, nos apuntamos tu idea para futuros desarrollos.

ADP: Las campañas publicitarias tienen una característica común: la violencia en expresiones y en diseños, con frases como estas :
¿Estás sentado?
Pues agárrate y mira que juegos.
Descubre el poder de la ruerza
Increíble, milagroso...

CY : No creo que nuestra línea a nivel publicitario tenga elementos de violencia. Desde luego no mucha más violencia de la que se pueda encontrar en los informativos de la televisión o en las cartas de algunos lectores de algunas revistas. Por otro lado, en la frase " Descubre el poder de la Fuerza", no creo que haya tanta violencia. Siguiendo tu criterio, se podría tachar de ultraviolenta a la trilogía de **STAR WARS**.

ADP: ¿Para cuando un juego original no basado en nada, con personalidad?, ¿Para cuando una banda sonora tipo **NIRVANA, STONE TEMPLE PILOTS, PEARL JAM** o **SOUND GARDEN** en ***MCD***? ¿Cuando narices se van a desligar del capitalismo para ser una empresa libre? ¿Por qué el **REY LEON, ALADDIN, POWER RANGERS**... tienen que ser los clásicos juegos tipo, los que se demandan ? ¿A eso se le llama dependencia del mercado? Esclavos del capital y el mercado, ¡quién lo diría!

CY: La gran mayoría de los juegos que salen a la venta no están basados en historias prefabricadas, es decir no utilizan películas de moda para aprovechar su tirón.Para muestra tienes el magnifico guión de **SOLEIL**. En cuanto a las bandas de sonoras de grupos alternativos o independientes (a cuya música soy muy aficionado) debes esperar a los próximos meses en los que habrá lanzamientos con bandas sonoras de estos grupos. De cualquier modo, actualmente, en el mercado puedes encontrar un juego con una banda sonora a cargo de **ALEX SEX FIEND**. ¿Los conoces?
En cuanto a la pregunta de desligarse del capitalismo para ser empresa libre, no la he comprendido muy bien. Desde **Keynes**, el capitalismo y las empresas han ido muy ligadas y me temo que en una economía de mercado no es posible esa libertad que tú predicas. En definitiva, hay muchísimos intereses dentro del sector en el que nos movemos. No olvides que nuestra empresa cotiza en bolsa en el índice **Nikkei** japonés y sus inversores tienen que arriesgar mucho.

ADP: Bonita paradoja: **Mega Sega** tratando con independencia la dependencia de la compañía **Sega**.

CY:En cuanto a la paradoja, estoy de acuerdo. Tengo el placer de conocer a todos los profesionales de **Mega Sega** y puedo afirmar que su trabajo es absolutamente admirable. Son gente formada y con el punto critico y ácido necesario para seguir asegurar esa dependencia que añoras. De nada, troncos.

ADP: Tengo una ***Mega CD*** con ***Mega Drive*** y ***Master System***., Os puedo asegurar que por el precio (por supuesto de ahora) de la ***Ultra 64*** de **Nintendo** vendo ahora mismo el ***MCD*** , la ***Mega Drive*** y la ***Master*** para adquirirla.

CY: Está en tu mano. Tú decides.

ADP: **Sega**... ¿Moral?... ¿Etica?... ¿Ambición? No, capitalismo incisivo y salvaje.

CY: Te remito a la parrafada sobre la ética, **Keynes**, y el capitalismo.

Bueno **Rey de Plumas**, como ves a **Sega** también le interesan tus inquietudes, Espero haber respondido a todas tus preguntas, y, de cualquier forma, puedes llamarme cualquier día por si quieres profundizar. Por otro lado, me gustaría decirte que en el trabajamos un equipo humano sin tacha y sin ningún problema ético o moral y que, como ves, contestan cualquier duda que nuestros usuarios puedan tener.
Muchas gracias por tu atención y un saludo.

CARLOS YUSTE



DINAMYTE HEADDY

Desde que programara **GUNSTAR HEROES, Treasure** siempre ha sido una de las compañías predilectas de esta sección, y **DYNAMITE HEADDY** fue todo un descubrimiento para los usuarios de las consolas **Sega**. Este cartucho se convirtió, debido a su originalidad, en un ejemplo a seguir por el resto de juegos de plataformas.

El personaje central tiene la extraña habilidad de mutar de cabeza, ipudiendo ofrecer hasta catorce distintas.

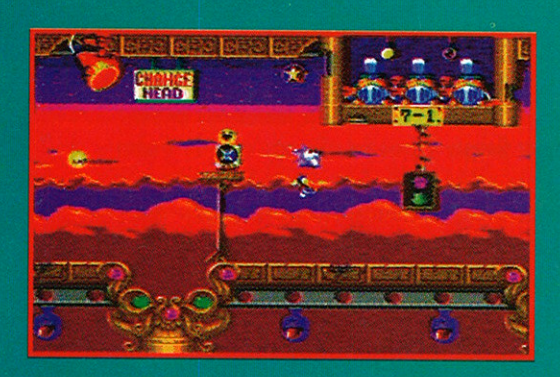
El argumento del juego es, nada mas y nada menos, que el rodaje de una película en la que Headdy es la estrella.

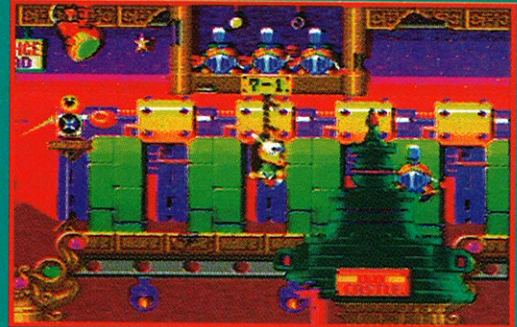
Nuestro héroe deberá atravesar decenas de niveles hasta dar con el pérfido Dark Demon, el malvado de la peli.

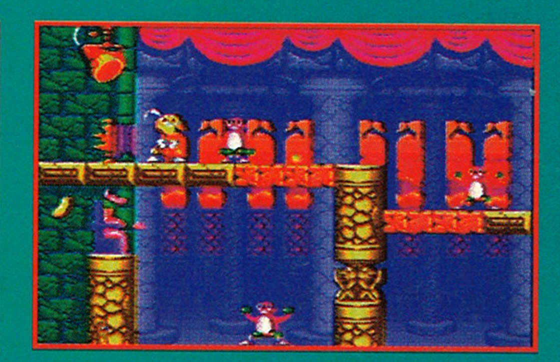
Pero este individuo no va a ser el único problema de Dynamite, ya que un gato llamado Trouble Ruin, está convencido de que Headdy le ha quitado el papel de su vida y hará lo posible por boicotear el rodaje.

ULTIMA FASE

Cuando parecía que, por fin, todo había terminado, a nuestro querido amigo HEADDY le espera una nueva sorpresa: Las ultimas fases del juego son de locura...misiles, arañas mecánicas, decorados al reves, cabezones asesinos, ascensores y, por si fuera poco, Trouble Ruin insiste en protagonizar la película.

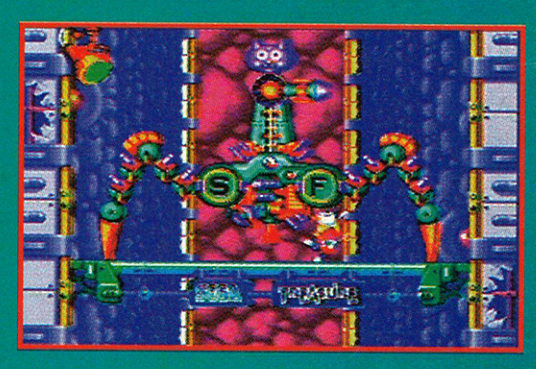














¡A COBRAR!

Si Headdy supera con éxito las fases de bonus, tendrá la clave para acceder a la oficina del jefe y podrá cobrar el dinerito de la nómina que tanta falta le hace.



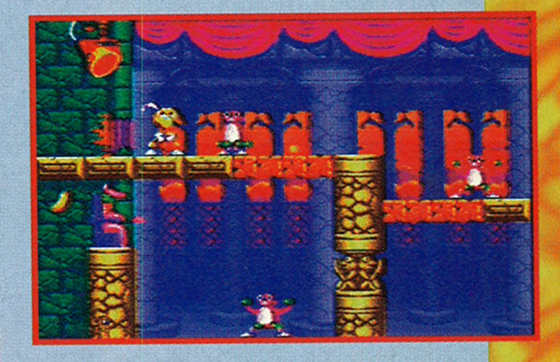


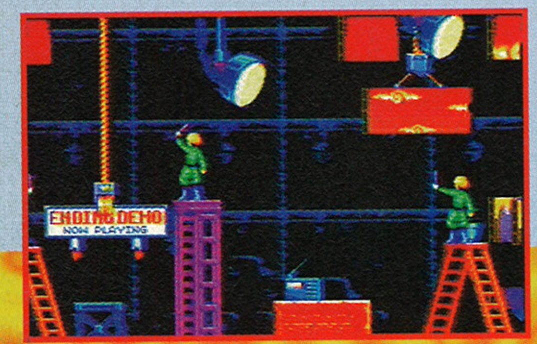
THE END

Veamos que pasa entre bastidores, después de terminar el rodaje nuestrop protagonista juega con un extraño objeto, Headdy se pregunta algo mientras el angelito lanza ladrillos sin parar, Trouble abraza una torre mientras los operarios recogen los decorados.¡Un verdadero caos!.









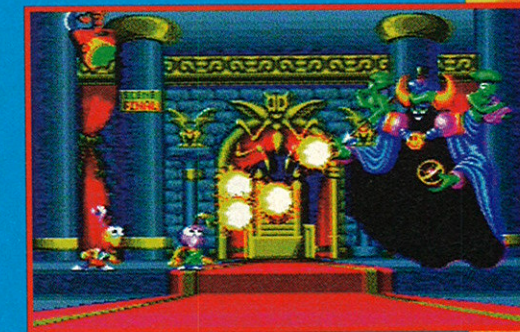




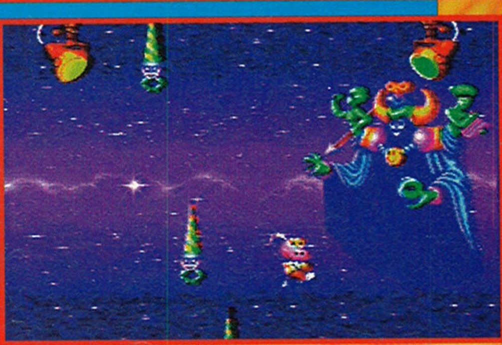
DARK DEMON

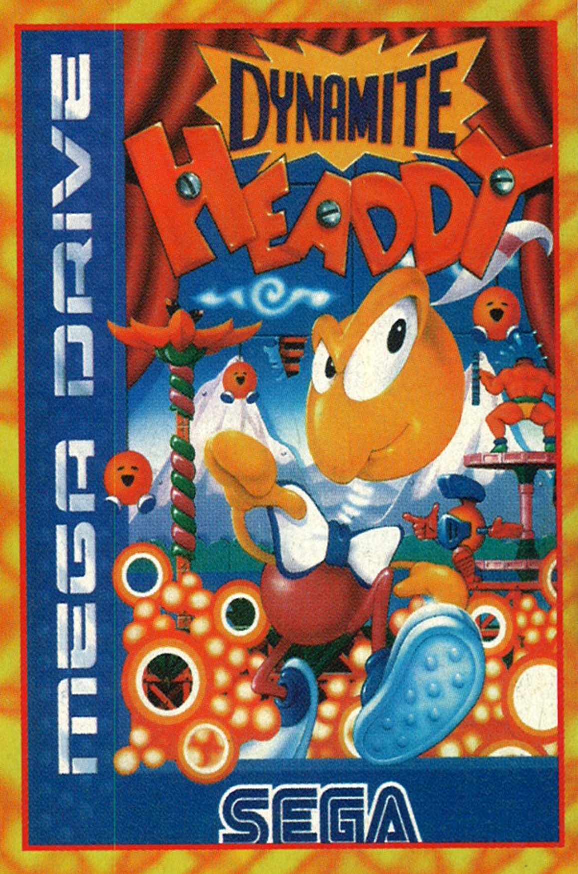
Escena 8, Plano 2; ¡ Acción !:
Headdy se dispone a liquidar a Dark Demon (interpretado por el mediocre actor de películas de serie B, Bruno de la Puebla).
Después de esta toma el filme estará a punto, (dos tomas más y el presupuesto se habría agotado).











STARFLIGHT



Viajemos fuera de nuestra órbita temporal, situémonos en otro lugar del espacio, en una nebulosa desconocida para nuestros mapas interestelares; girando en torno al cuatro planeta de esta galaxia se encuentra una estación espacial su nombre: **STARFLIGHT**.







CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK



Discurso de bienvenida de la computadora de Interstel. Grabación número 324554.

Los instructores de la academia nos han dado muy buenas referencias sobre usted y nos enorgullece que se haya decidido a colaborar en nuestras misiones de exploración.
Como ya sabe, Interstel no tiene los medios para disponer de todas las naves que serian necesarias para desarrollar nuestro cometido. Por ello, paret del exito dependera de su capacidad emprendedora para generar ingresos lo antes de lo posible. Debera utilizar estas aportaciones para dotar a nuestra flota de vehiculos espaciales capaces de realizar viajes mas distantes y, por tanto, más resolutivos.y provechosos.
Su asignacion inicial de 50.000 unidades monetarias le debe bastar para adquirir cuatro cargueros, un cargador turbo para su todoterreno y una tripulación eficiente. Le recomendamos que forme a la tropa con los fondos que le queden despues de comprar los cargueros. Su ave viene equipada con un motor de clase 1 basico y 20 metros cubicos de Endurium, un combustible muy codiciado que hace posible todo tipo de transporte supersonico, por consiguiente, lo unico que le queda por hacer con dicha nave espacial sera bautizarla.
Para obtener dinero facil y rapido, extraiga los minerales que encontrara en los planetas del sistema solar de Starport, llevelos al almacen comercial y vendalos para obtener ingresos.
Somos conscientes de que para alguno de ustedes este tipo de comercio pueda parecer degradante, pero es necesario para conseguir fondos y cumplir los objetivos principales.
Evidentemente, podra escoger la estrategia que le parezca mas conveniente.

Se cual sea la tactica que utilice:
- NO se quede sin combustible.
- NO agote la energia del vehiculo todoterreno.
- NO gastre todo el dinero.
- NO deje que le maten en combate.
- NO aterrice sobre un planeta con una fuerza de gravedad aplastante.
- NO tenga averias en el motor o en el equipo de comunicaciones.
- NO perezca en los planetas a causa de tormentas o formas de vida hostiles.

En nombre de todo el personal de la sede de Interstel, le deseo muy buena suerte.

Terence Willwater
Director de Interstel

CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK











As de espadas

Continuamos nuestras andaduras por las bellas y peligrosas tierras de **LANDSTALKER**



LA TORRE DE MIR

En esta torre se esconde mi fastidioso doble y necesitaré el Garlic para perseguirlo. Conseguir este objeto es un trabajoso proceso que comienza en la habitación de los cuatro monstruos camuflados como cofres del tesoro, después de aniquilarlos, súbitamente aparece un agujero en el suelo. Me dirijo a la plataforma naranja, el bloque gris y el otro interruptor. Desde aquí puedo abrir el cofre con el Garlic.

En la habitación con las tres estatuas, camino tras el muro después de la tercera efigie para seguir en contacto con Miro. En la próxima sala hay una plataforma que me ayuda a cruzar al otro lado. Si no salto con precisión tendré que vermelas con las momias que hay debajo.
Más adelante encuentro losas de teletransportación en las esquinas, aunque sólo hay dos de ellas importantes. La primera se esconde entre unas bolas de pinchos y un interruptor en el centro de la habitación. Este pulsador abre una puerta hacia otro habitáculo en el que hay un baúl. La única manera de coger su contenido es saltando desde la parte de arriba de la habitación.

La otra habitación tiene unas cuantas momias que eliminar.

Su muerte libera una caja que me ayuda a llegar a lo alto de la torre.

En lo alto de esta almena se encuentra Miro.

Me lanza bolas de fuego, pero, a pesar de esto, es bastante fácil de vencer. Le sigo alrededor de la habitación atacándole cada vez que gira en una esquina.

Una vez lo he derrotado, vuelvo a Mercator.

Nada más llegar, Duke me manda a prisión. La cárcel es una sencilla combinación de celdas y ascensores que me permiten seguir subiendo. Cojo todo el Eke Eke que puedo y vuelvo hacia el castillo, allí me enfrenta a los caballeros . Después me dirijo al cuartel de Arthur, donde podré encontrar la entrada al Greenmaze.



Conjuros y pocimas

Cientos de palomas mensajeras surcan los cielos con vuestros mensajes, incluso algunos llegan con dragones, no os preocupéis, mis queridos amigos, que vuestras dudas serán resueltas.

Saludos Cyllan:
En principio señalar que **SUPER JUEGOS** y **MEGA SEGA** son las mejores revistas, a mi entender, que se venden actualmente.
- Bueno , estoy atascado en el **SHINING FORCE II**, concretamente ya he visitado a Vulcano y Peter, el Fenix, se ha unido al grupo, pero no sé qué tengo que hacer. Dadme alguna pista, por favor.
-Me gustaría saber si en Madrid hay alguna tienda de importación donde pueda conseguir cualquier episodio de **PHANTASY STAR** para ***Mega Drive,*** ya que tengo la posibilidad de ir a Japón.
Muchas gracias por atender a mis preguntas y hasta otra.
CESAR A. MARTIN

Amigo César:
SHINING FORCE II no es un juego en el que necesites hacer algo para avanzar, simplemente habla con todo el mundo, halla donde te encuentras y, tarde o temprano, los enemigos aparecerán.

Respecto a los juegos de la serie **PHANTASY STAR**, prueba en el siguiente numero telefónico: (91) 5232393, y, a buen seguro, no tendrás que comprarlos en el país del Sol Naciente.

**ESTO ES TODO POR ESTE MES.
NO OLVIDEIS MANDAR
VUESTROS PERGAMINOS
CON DUDAS AUN NO RESUELTAS A:
MEGA SEGA,
O'Donnell 12. 28009 Madrid
Poned en el sobre el nombre de esta
sección y el apartado al que va dirigida**

¡Por fin! ¡Albricias y zapatiestas! Tras meses y meses de duros enfrentamientos con la cúpula directiva de la revista, vuelvo a tener cuatro páginas para ofreceros los trucos más alucinantes del mundillo consolero. Este mes los verdaderos protagonistas son el genial FIFA '95 y su menú secreto de opciones y, sobre todo, la bomba erótico-festiva del RINGS OF POWER. El mes que viene más, si mi director lo tiene a bien.

FIFA '95

MEGA DRIVE

Opciones Secretas



Para activar el catálogo de opciones secretas, ya vistas en el anterior FIFA SOCCER, tan sólo debes seguir los siguientes pasos. Comienza un partido, y en mitad de él presiona el botón de PAUSA. Dirígete ahora al menú de opciones y con el cursor en la opción LANGUAGE ejecuta las siguientes combinaciones de botones para conseguir estas ventajas:

INVISIBLE WALLS:	**C, C, C, B, A, A, A, B.**
CURVE BALL:	**B, A, C, B, C, C.**
CRAZY BALL:	**C, A, B, C, C, B, A, C.**
DREAM TEAM:	**A, A, B, B, C, C, A, A.**
SUPER POWER:	**Pulsa Diez veces el botón B.**
SUPER GOALIE:	**A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.**
SUPER OFFENSE:	**A, A, A, A, A, B, C.**
SUPER DEFENCE:	**B, B, B, B, B, C, B.**
PENALTY SHOOTOUT:	**A, B, A, C, A, B.**





TRUCO EN INGLES

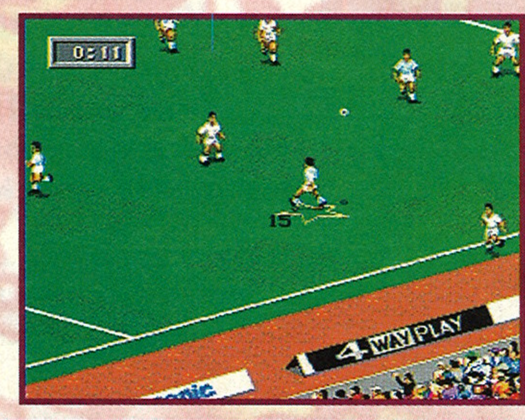


TRUCO EN ESPAÑOL











THE LION KING

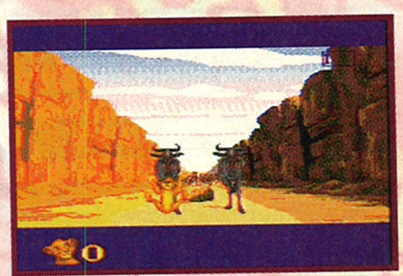
MEGA DRIVE | **Debug Mode**

Entra en la pantalla de opciones y pulsa DERECHA, A, A, B y START. Accederás a un nuevo menú de opciones en el que podrás elegir fase e incluso disponer de inmunidad.









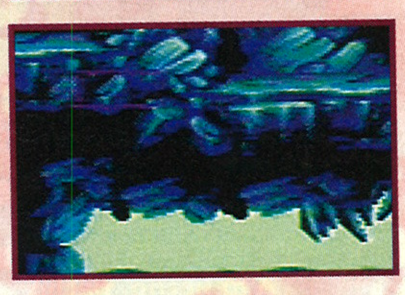










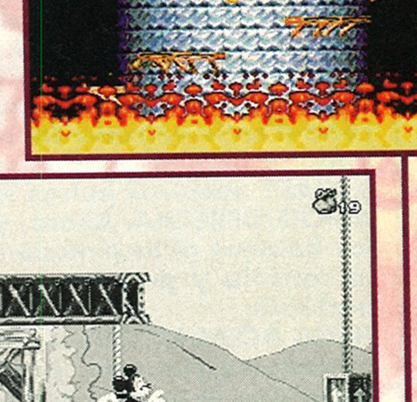


MICKEY MANIA

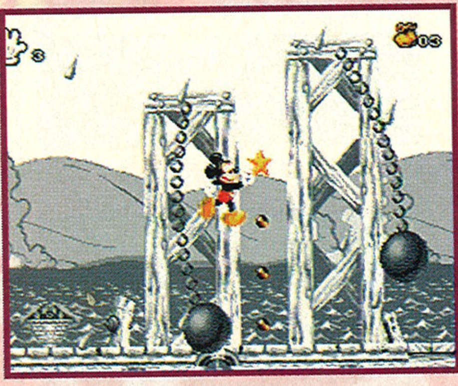
MEGA DRIVE

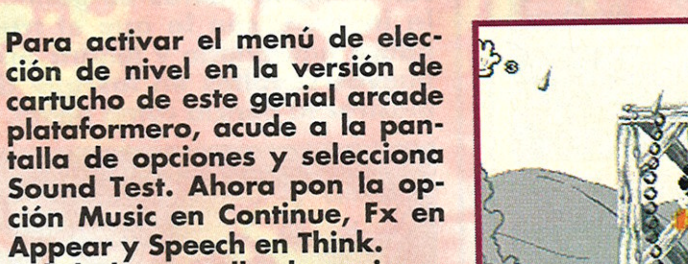
Elección de fase





Para activar el menú de elección de nivel en la versión de cartucho de este genial arcade plataformero, acude a la pantalla de opciones y selecciona Sound Test. Ahora pon la opción Music en Continue, Fx en Appear y Speech en Think.
Sal de la pantalla de opciones y sitúa el cursor en Exit. Pulsa Izquierda durante diez segundos y un simpático sonidillo te indicará que el truco ha funcionado correctamente.



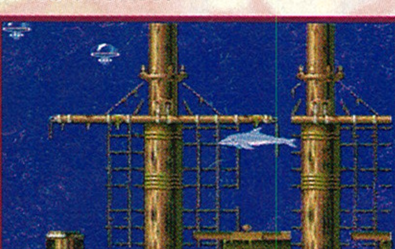


ECCO 2: THE TIDES OF TIME

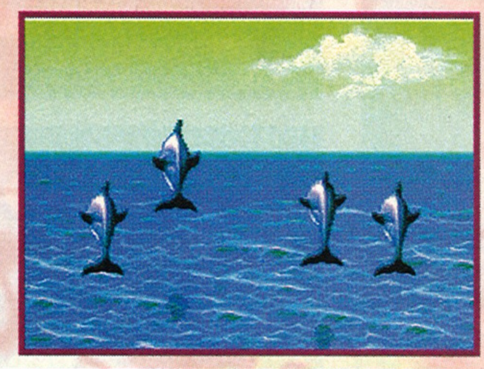
MEGA DRIVE

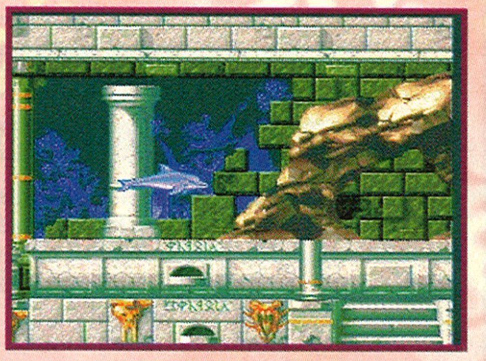
Opciones Secretas

¡Abajo las tisanas! ¡Fuera los somníferos! ¡Adiós a las almohadas cervicales! Aquí llega Ecco 2, la trepidante segunda parte del clásico de *Mega Drive* que durmió a grandes y pequeños. Para acceder al *Debug Mode* de esta valeriana jugable tan sólo debes cambiar de dirección a Ecco en cualquier momento del juego y pulsar PAUSA en el momento en que su rostro dé a la pantalla. En ese momento pulsa A, B, C, B, C, A, C, A, B. ¡Felices sueños!

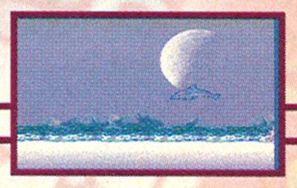












RINGS OF POWER

MEGA DRIVE

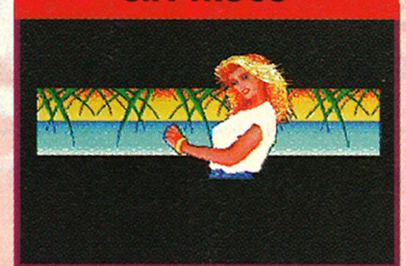
A lo hecho, pecho

A pesar de ser más viejo que el braguero de Matusalén (y de hecho, ser uno de los peores cartuchos para *Mega Drive* de todos los tiempos), RINGS OF POWER ha estado ocultando durante todos estos años uno de los trucos más salvajes, divertidos y originales de la historia. Para acceder a esta imagen sólo apta para mayores de 18 años, pon el pad de control en la entrada del segundo jugador y mantén presionados A, B, C y START mientras pulsas la diagonal ABAJO/DERECHA. Ahora, y sin soltar los botones ni la dirección, enciende la consola y prepárate para el espectáculo.

NOTA ACLARATORIA: A pesar de los numerosos rumores, podemos asegurar que la señora que aparece en pantalla no es mucho menos la novia de The Lúcar. La suya, que atiende sólo al sugestivo nombre de Obdulia, tiene las medidas de un piano de cola en madera tallada.



SIN TRUCO



CON TRUCO

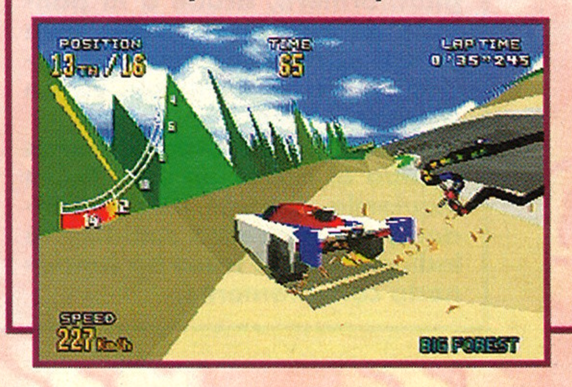


VIRTUA RACING DELUXE

MEGA DRIVE

Elección de fase

Este truco te permitirá recorrer los cinco circuitos que componen el juego pero a la inversa. Para ello debes acabar primero en cada uno de ellos, en el modo normal de dificultad, y dirigirte al primer menú. Situate en la opción VIRTUA RACING y pulsa IZQUIERDA. Tus cansados ojos verán como las letras se ponen a la inversa, con lo que el truco habrá funcionado y tendrá cinco nuevos circuitos en los que demostrar tu pericia como piloto.



EARTHWORM JIM

MEGA DRIVE | **Elegir fase**

Comienza una partida y pulsa el botón de PAUSA. Ahora, con el primer pad de control presiona A, B, B y A, y sin quitar la pausa repite la misma combinación (A, B, B, A) con el segundo pad. Podrás acceder a cualquier fase del juego.
En cambio, si lo que quieres es simplemente saltar de un nivel al siguiente, presiona PAUSA y ejecuta la siguiente combinación en el primer pad: A, B, B, A, A+C, B+C, B+C (otra vez) y A+C.











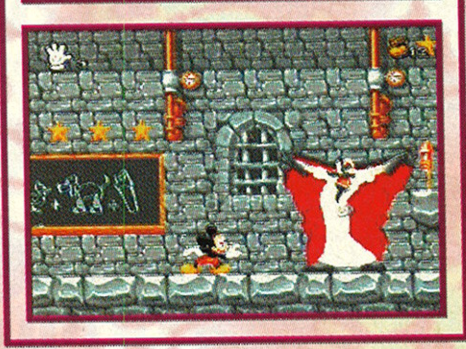
MICKEY MANIA

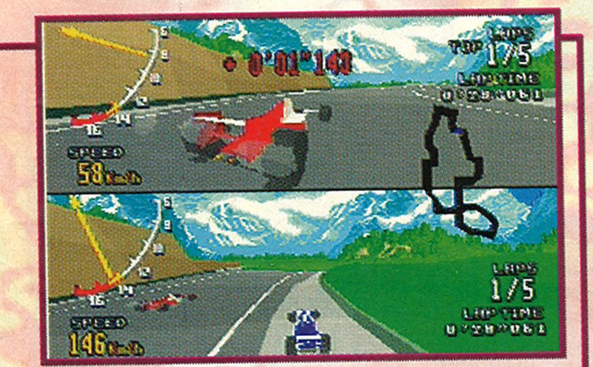
MEGA CD

Elección de fase

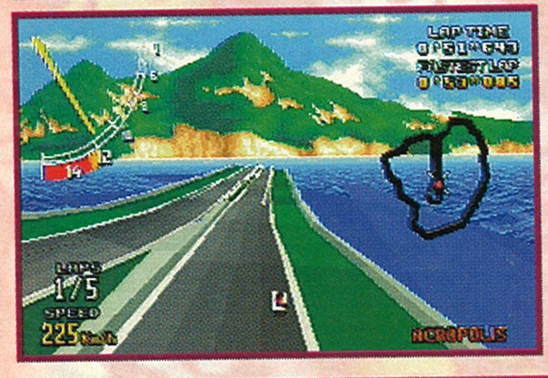
Dirige tu atención a la pantalla de opciones y selecciona el menú de sonido. Ya en él, pon la opción de Music en Continue, Fx en Appear y Speech en Take That. Coloca el cursor en EXIT y mantén presionado IZQUIERDA durante diez segundos. Un sonido te confirmará que el truco funciona, con lo que la opción de elegir nivel aparecerá justo al comenzar el juego.
Nota: No os molestéis en probar esta triquiñuela con la demo CD que regalamos el mes pasado. Ya lo hemos intentado y el truco parece funcionar, pero al final sólo nos deja jugar en la fase de siempre.











SPARKSTER

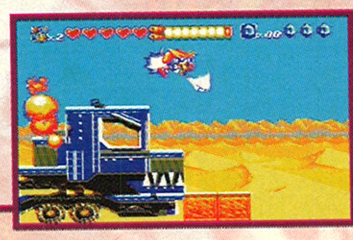
MEGA DRIVE

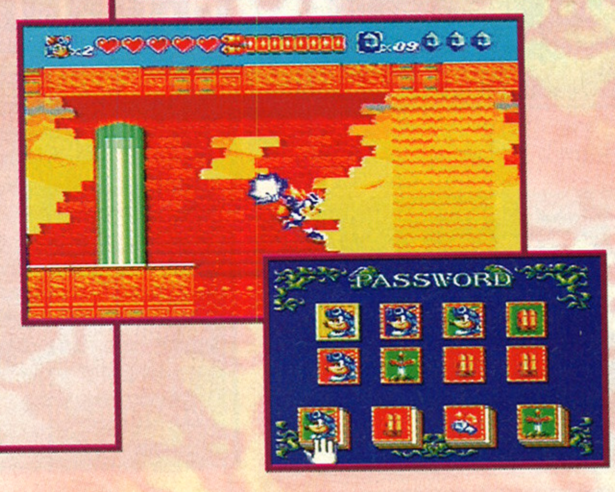
Elegir fase

Aquí tenéis los passwords para varios niveles de este apasionante arcade de plataformas *made In Konami*. El mes que viene publicaremos los del nivel difícil. Palabra.







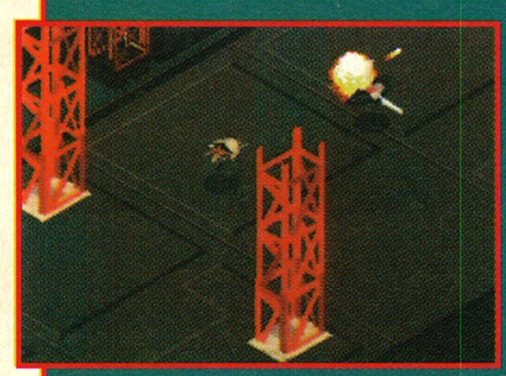


FERIA CES 95

JUGAR ES VIVIR

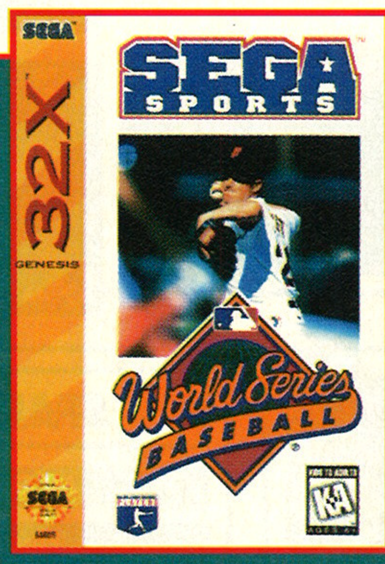
El nuevo año trajo una nueva edición de la feria CES (Consumer Electronic Show) celebrada en la ciudad norteamericana de Las Vegas del 6 al 9 de Enero. Las personas que asistimos a esta feria estabamos expectantes ante la posibilidad de recabar información e incluso, productos de las que van a ser las consolas de las nuevas generaciones. La decepción fue sonada al enterarnos que las compañías desarrolladoras de estad consolas, (**Sega** por ***Saturn*** y **Sony** por ***Play Station***) no iban a dar ni un ápice de información acerca de los nuevos sistemas. Con la moral por los suelos, nos dirigimos a la sala de prensa y allí nos pudimos desahogar, pegandonos con las demás revistas, nacionales e internacionales, que querían hacerse con uno de pocos folletos en donde aparecía la previsión de ventas de consolas y de títulos en el 1995. Afortunadamente después de haber dado un par de mordiscos y haber realizado unos cuantos fatalities al personal, pude hacerme con uno. Las cifras son bastante significativas como podréis ver. La **EIA** (Electronic Industries Association) estima que las venta de consolas para el 1995 sufren un pequeño retroceso, que no debe ser muy preocupante debido a la inminente llegada de nuevos sistemas; en cuanto a las venta de títulos para consolas, las noticias eran más esperanzadoras, ya que se prevé un aumento de ventas, superior incluso al de 1994. Después de este antibiótico para la moral, nos fuimos dispuestos a ver lo que las compañías habían preparado para nuestro deleite.

SEGA

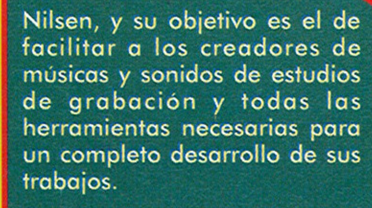


Sega, como siempre lo hace todo a lo grande: el stand era 'grande', los juegos eran 'grandes' (en cuanto a calidad) y hasta los relaciones publicas que desplegaron eran 'grandes. Para comenzar, conviene repasar algunos hechos recientes de vital interés.
En Diciembre de 1994 **Sega** introduce ***32X,*** añadiendo un sistema de 32 bits totalmente compatible con Mega Drive y ***Sega CD.*** En 1995, Sega introducirá un nuevo sistema que es una combinación de ***MegaDrive*** y ***32X*** y que se llamará ***Neptuno,*** del cual hablaremos más adelante, y a finales de 1995 la empresa nipona añadirá el último peldaño a la larga escalera que le conducirá a la gloria, ***Saturn.***
La ***Mega Drive 32X,*** después de un mes de haber salido al mercado, vendió en EE.UU. alrededor de 300.000 unidades, llegando a ser el sistema de 32 bits más popular en el mercado estadounidense. Junto con ***32X*** crearon títulos como DOOM, STAR WARS ARCADE, VIRTUA RACING DELUXE, COSMIC CARNAGE y muchos más que aparecerán en 1995.
Como último dato de interés, hay que reseñar la creación de un departamento llamado Sega Music Group (SMG), diseñado para proveer con un servicio de producción de músicas y sonidos a sus juegos, e incluso utilizable en películas. Todo bajo la dirección de Spencer Nilsen, y su objetivo es el de facilitar a los creadores de músicas y sonidos de estudios de grabación y todas las herramientas necesarias para un completo desarrollo de sus trabajos.

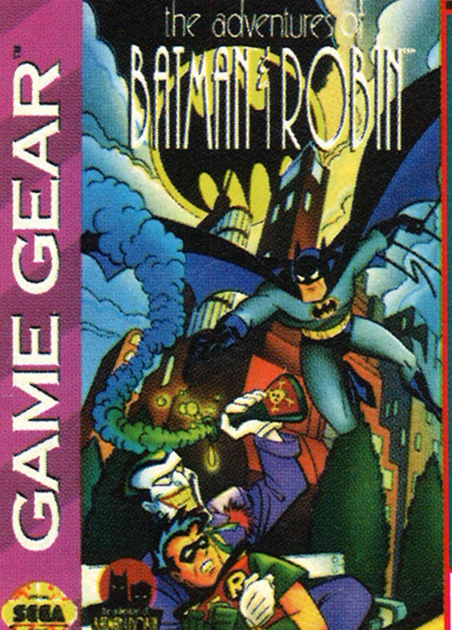




Otra de las novedades de el stand de **Sega** fue la noticia de que **Sega Channel** ha realizado sus últimas pruebas y está listo para funcionar dsde el mes pasado, con un 37% de abonados en las dos primeras semanas. Los suscriptores a **Sega Channel** tendrán la posibilidad de beneficiarse de las ventajas que le ofrece el servicio **Sega** tales como: poder elegir entre un buen montón de titulos tan actuales como EARTH-WORM JIM o SONIC & KNUCKLES o participar en concursos, promociones, acceder a trucos, etc.
Los visitantes que pudieron penetrar en el stand de **Sega,** tuvieron la oportunidad de ver todas las novedades para los diferentes sistemas. Los productos estrella en la feria fueron títulos para **32X** como TEMPO, un juego de plataformas que contiene unos gráficos y



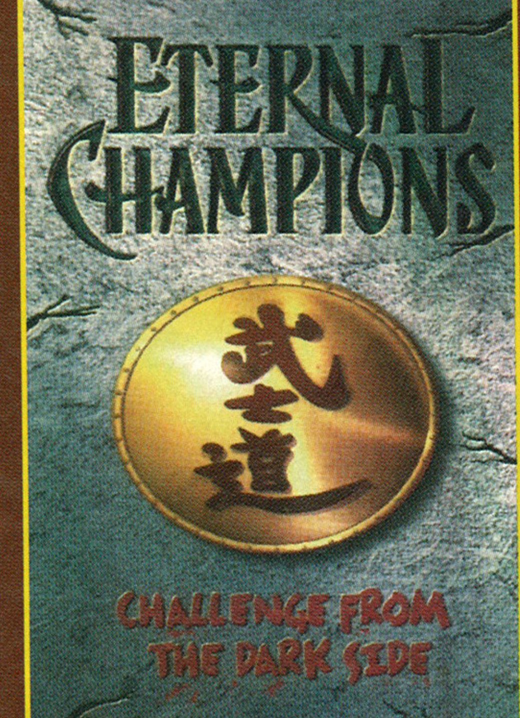






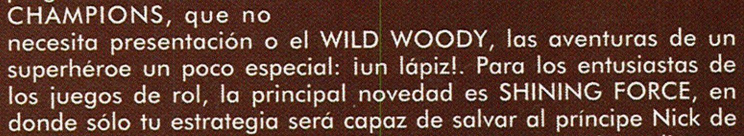


unas animaciones increíbles con sus 24 megas de diversión, MOTHERBASE, un shoot'em up con una acción trepidante que te dejara helado, STELLAR ASSAULT, un simulador de nave interestelar con 24 megas de acción a lo más puro estilo STAR WARS, WORLD SERIES BASEBALL, que como su nombre indica es un estupendo juego de ese deporte tan raro pero tan famoso en EE.UU. y, popr último, COLLEGE BASKETBALL'S NATIONAL CHAMPIONSHIP.





La ***Mega Drive*** tuvo sus pequeñas novedades, que también trajeron de cabeza a muchos de los asistentes, con títulos como el COMIX ZONE, un libro completamente interactivo que te llevará a una aventura dentro de tu comic favorito, X-PERTS, una alucinante aventura en donde la ***Mega Drive*** incorpora tecnología Silicon Graphics (¡toda una novedad!), DESERT DEMOLITION protagonizado por El Correcaminos y El Coyote, teniendo la posibilidad de escoger entre ser el todopoderoso avestruz que nunca es cazado o el pobre y torpe Coyote que nunca logra atrapar al primero; o el esperado juego de rol, PHANTASY STAR IV, en donde la saga, ya muy conocida, de esta aventura continúa para mayor disfrute de los roleros. Para los usuarios de ***Mega CD*** las novedades tampoco se quedaron cortas, juegos como ETERNAL CHAMPIONS, que no necesita presentación o el WILD WOODY, las aventuras de un superhéroe un poco especial: ¡un lápiz!. Para los entusiastas de los juegos de rol, la principal novedad es SHINING FORCE, en donde sólo tu estrategia será capaz de salvar al príncipe Nick de Chipre y sus secuaces. Los adictos a los POWER RANGERS disfrutarán, de lo lindo con MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS para tu ***Mega CD.*** La pequeña ***Game Gear*** también tenía sus novedades como THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN, RISTAR, LEGEND OF ILLUSION, protagonizada por Mickey Mouse; el adictivo juego SUPER COLUMNS o el espectacular TEMPO JR.



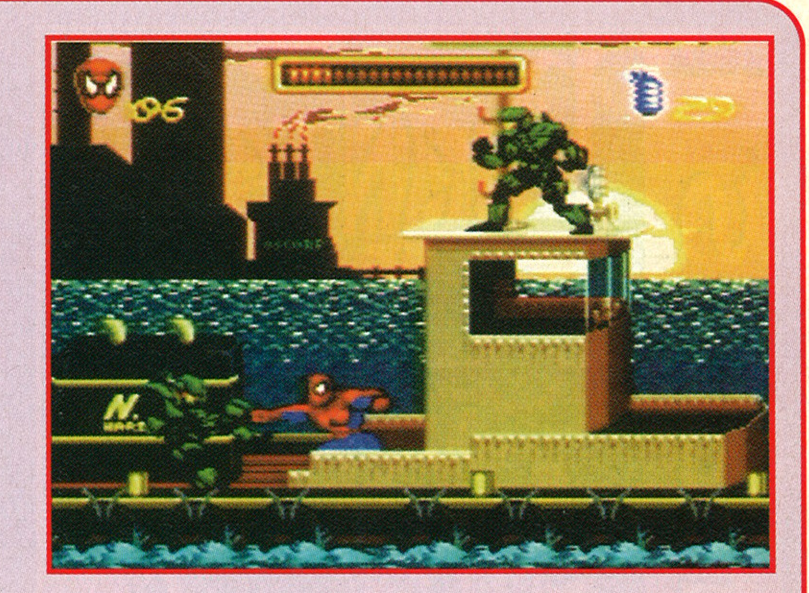


Como os anunciaba en la introducción a las ofertas de la compañía ***Sega,*** una nueva consola entrará en el mercado a finales de año, se llama ***Neptuno,*** una combinación de ***Mega Drive*** y ***32X ,*** que te dará la oportunidad de tener una colección de juegos mucho más extensa y atractiva, además, será capaz de producir 32768 colores simultáneamente y de ser 40 veces más rápida que la consola de 16 bits.



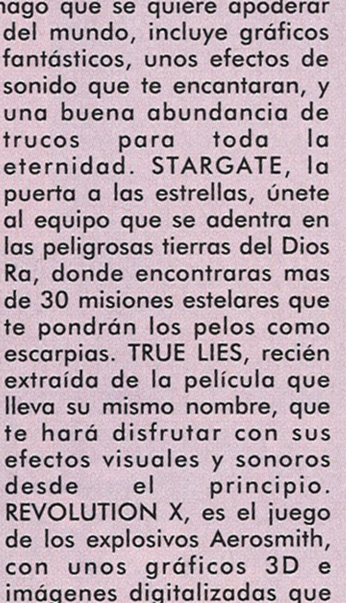
ACCLAIM

La compañía americana **Acclaim** hizo honor a sus nombre y fue aclamada por todos cuando, de repente, apareció en el stand uno de las estrellas de la NBA de todos los tiempos, que ademas ha jugado en el equipo de Boston Celtics, su nombre: Larry Bird. Toda esta parafernalia fue ideada para la presentación de un juego de baloncesto que va a hacer las delicias de muchos: NBA JAM TOURNAMENT EDITION, que incluye 100 estrellas de la liga american, nuevos supermates, iconos de power-up, personales, sustituciones, equipos de la NBA y College y docenas de nuevos personajes secretos. Además de este titulo, **Acclaim** también presentó otra serie de juegos como JUDGE DREDD, en donde te conviertes en un justiciero de pacotilla que debe llevar a cabo una peligrosa aventura. WARLOCK, basado en la película que lleva el mismo nombre, donde debes detener al malvado mago que se quiere apoderar del mundo, incluye gráficos fantásticos, unos efectos de sonido que te encantaran, y una buena abundancia de trucos para toda la eternidad. STARGATE, la puerta a las estrellas, únete al equipo que se adentra en las peligrosas tierras del Dios Ra, donde encontraras mas de 30 misiones estelares que te pondrán los pelos como escarpias. TRUE LIES, recién extraída de la película que lleva su mismo nombre, que te hará disfrutar con sus efectos visuales y sonoros desde el principio. REVOLUTION X, es el juego de los explosivos Aerosmith, con unos gráficos 3D e imágenes digitalizadas que



harán bailar, al son del mítico grupo de rock, al mundo de los videojuegos.

BATMAN FOREVER es el titulo de un nuevo videojuego y de la próxima película del enigmático hombre murciélago. El dúo dinámico de **Acclaim** y **Warner Brothers** presentarán el videojuego que lleva incorporado unos gráficos desarrollados por el departamento Acclaim's Advanced Technologies Group, con dos héroes, Batman y Robin, y dos enemigos Dos Caras y Enigma. SPIDERMAN, nuestro arácnido héroe ataca, otra vez, las tenebrosas calles de Bollullos del Condado en un nuevo título.

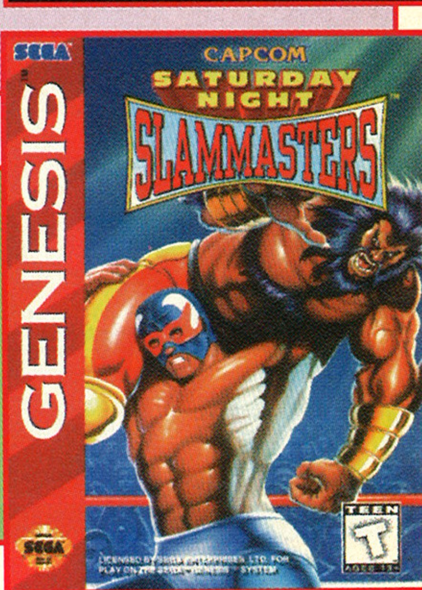






CAPCOM

No fue mucho lo que esta compañía nipona presentó en su stand, tan sólo como novedad tenemos el titulo SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS, un juego en el que diez de los más duros y mejores wrestlers se han reunido para llevarse el gato al agua e intentar conseguir la escupidera de oro, uno de los premios más codiciados de este deporte. Al parecer, las diferencias entre este estupendo cartucho y su homónimo de ***Super NIntendo*** son mínimas, según la propia **Capcom.**

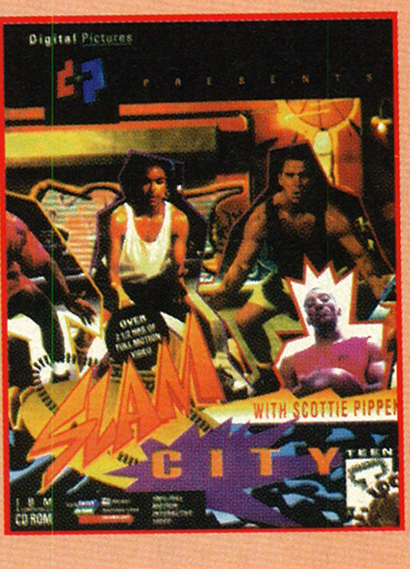


DIGITAL PICTURES

Esta compañía presentó como novedad más importante el juego SLAM CITY WITH SCOTTIE PIPPEN, en donde deberás ponerte en forma y prepararte para jugar al primer juego de baloncesto de calle que jamás se ha desarrollado, con imágenes renderizadas y secuencias de vídeo que te dejarán impresionado. Lanza, Bloquea, Roba, Machaca, etc... 2 horas y media de FMV (Full Motion Video). Con canciones compuestas y dirigidas por Jellybean Benitez y rapeado por el mismísimo Scottie P... ¡Prepararos!. Su oto titulo de interés fue CORPSE KILLER, un juego parecido a la pelicula 'La noche de los muertos vivientes' pero, en ***Mega CD*** y con la posibilidad de llevar el control de la accion.

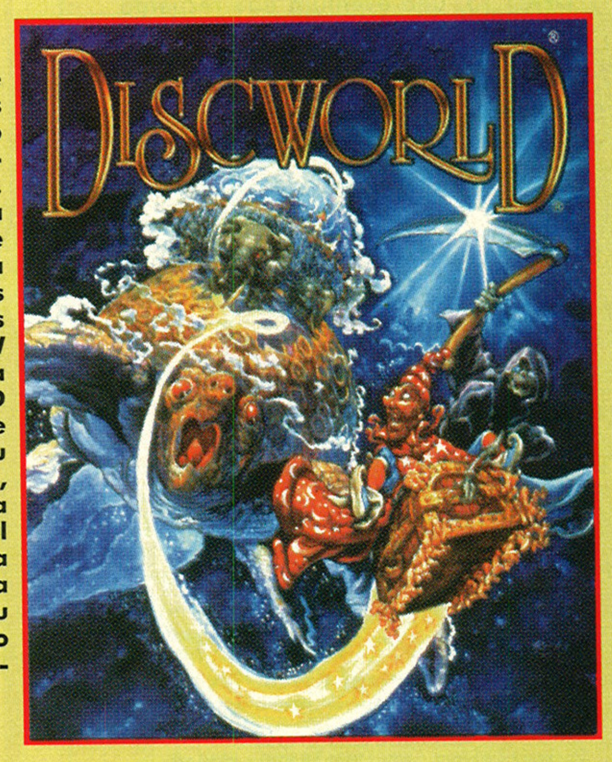


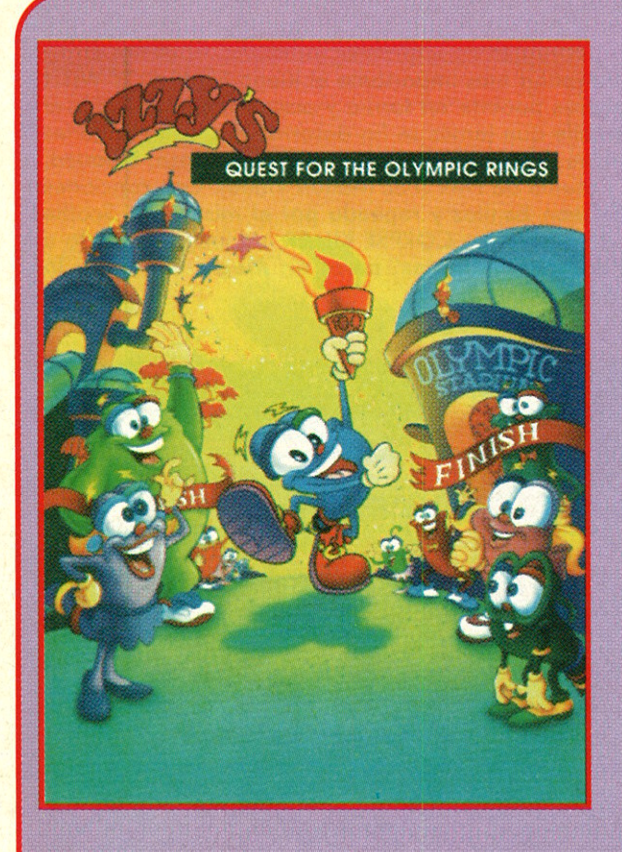




PSYGNOSIS

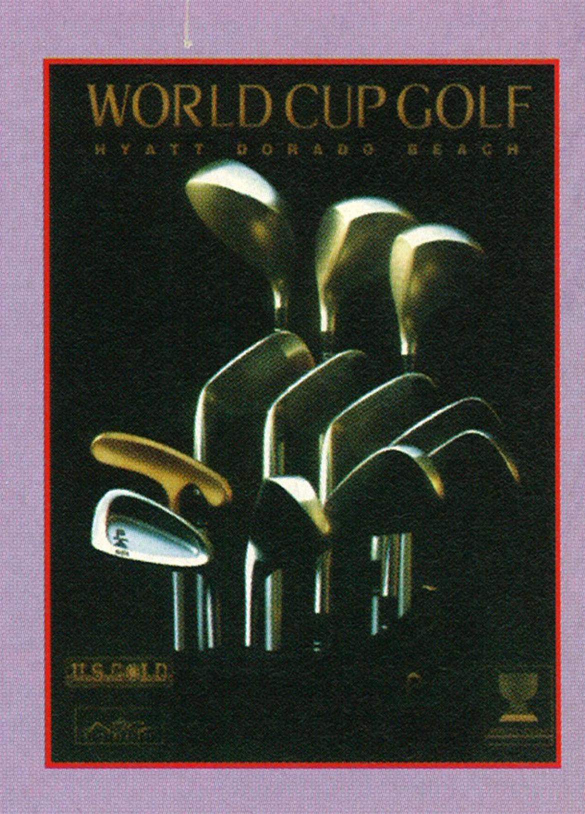
Esta compañía, aliada de Sony en muchos de sus títulos, presentó únicamente dos novedades para *Mega CD*. DISC-WORLD, una aventura interactiva que te hará reir hasta la saciedad, con unos toques de humor dignos de Summers. SHADOW OF THE BEAST II, la adaptación a *Mega CD* del famoso éxito de Amiga, retomando su trepi-dante desarrollo, sus míticas melodías y la cinematográfica intro del original. El juego cuenta la historia de una bestia que ha secuestrado a tu hermana y tú, como familiar más cercano, debes rescatarla.





U.S. GOLD

La compañía del oro tuvo pocas novedades en esta feria, simplemente hay que destacar dos títulos: IZZYS, QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS, un juego en el que el protagonista es la famosa mascota de los juegos olímpicos de Atlanta 96. Según los últimos rumores, el juego es una divertida mezcla entre simulador de danzas castellanas y arcade de plataformas. El objetivo del juego es simple: encender con la antorcha todas las pipas y cachimbas de los barberos de la zona septentrional de Manhattan. El otro título es WORLD CUP GOLF, un divertido juego deportivo, en el que visitaremos todos los campos de golf del mundo. Ambos títulos saldrán para ***Mega CD, 32X,*** y ***Mega Drive.***



READY SOFT

En esta ocasión sólo nos ofrecía una única novedad, pero que va a dar mucho de que hablar, llamada BRAIN DEAD 13, una aventura que recuerda mucho a los conocidos DRAGON'S LAIR y SPACE ACE; protagonizada por Fritz; una comedia de horror, acción y aventura.



ABSOLUTE

Esta compañía resulta bastante inoperante a la hora de presentar algún producto que llame la atención del público. Los dos únicos títulos dignos de mención son el BATTLETECH y el PENN AND TELLER, ambos para ***Mega CD.*** BATTLETECH es una guerra cibernética que se desarrolla a lomos de un robot y con un armamento digno del mejor arsenal. Técnicamente, el juego es bastante impresionante, con un descomunal despliegue gráfico donde las batallas entre androiders invadirán tu ***Mega Drive.***

Del otro título, PENN AND TELLER´S os podemos asegurar que desconocemos tanto su contenido como el objetivo del mismo. Nuestros enviados especiales a la feria nos aseguraron que el juego era tan horrible que tuvieron que refugiarse en sus habitaciones y dedicarse a la meditación trascendental para olvidar este desagradable encuentro. Suponemos que la cosa no será para tanto.

EL TERMOMETRO DE CES

▲ El acuerdo entre **Hudson Soft** y **Virgin** para versionar a ***Mega CD*** éxitos de ***TurboDuo***, como **LORDS OF THUNDER**.

▲ La inminente aparición en EE. UU. de la consola ***Neptuno***, híbrido entre ***Mega Drive*** y ***MD 32X***.

▲ La puesta en marcha de Sega Channel, un canal de TV por cable con el que será posible jugar con las últimas novedadesdesde casa.

▲ La azafatas de **Virgin** y las demás.

▼ La sequía de novedades que asoló la feria durante los tres días.

▼ La injustificada ausencia en CES 95 de **Saturn** y **PlayStation**.

▼ La avalancha de bodrios digitalizados para ***Mega CD***.

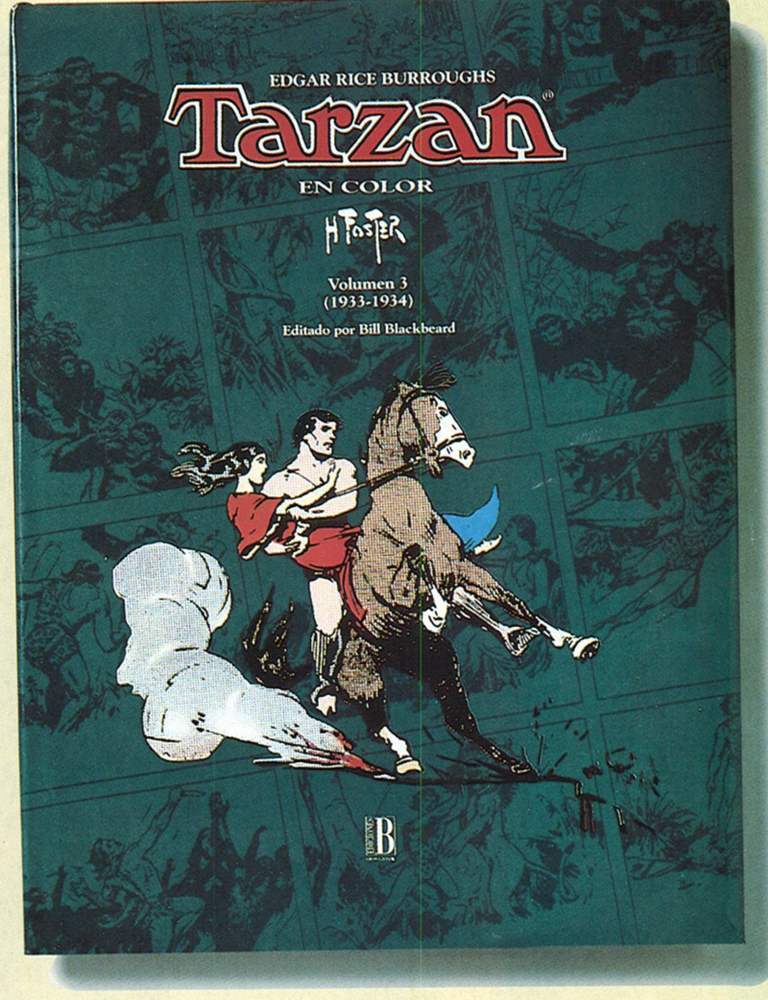
▼ La escasa colaboración de ciertas compañías a la hora de dar información.

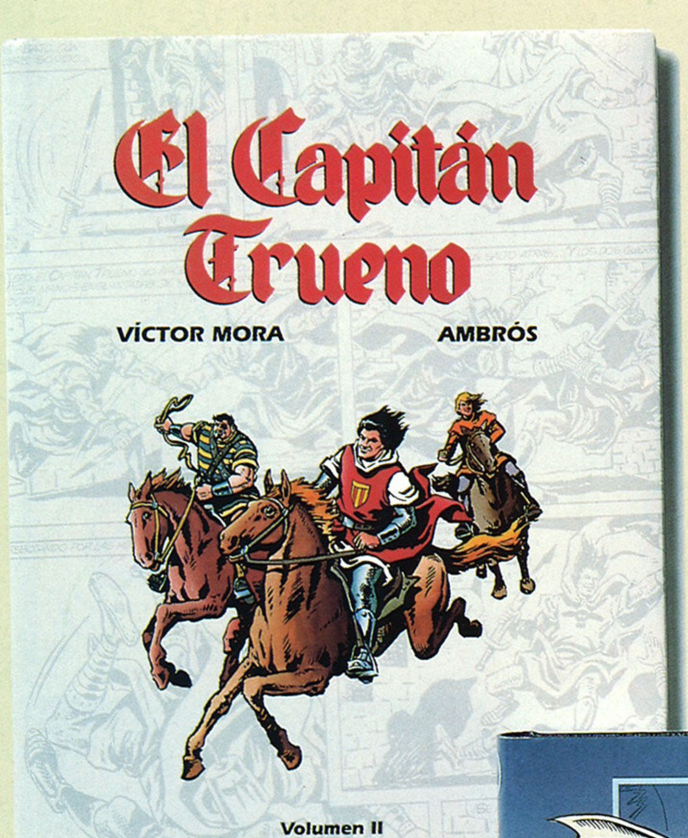
▼ Que sea en Reyes. A mí me tuvieron que traer los regalos por Seur.

TRES OBRAS CLÁSICAS DEL CÓMIC QUE HACEN HISTORIA

3 volúmenes encuadernados en tapa dura con sobrecubierta.
Recopilación americana de la edición original.

2.500 P.V.P.

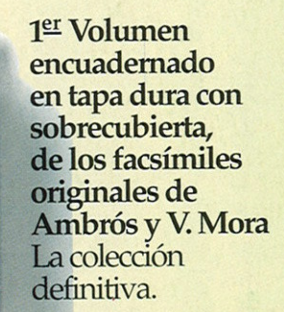




2 volúmenes encuadernados en tapa dura con sobrecubierta.
Recopilación de todas las aventuras cortas de Ambrós.

2.250 P.V.P.

EL CAPITÁN TRUENO 1



1er Volumen encuadernado en tapa dura con sobrecubierta, de los facsímiles originales de Ambrós y V. Mora
La colección definitiva.

2750 P.V.P.



DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B